



Alexis PAUTROT
103 COURS TOLSTOÏ, 69100 VILLEURBANNE
☎ 06 51 69 77 53
@ alexis@pautrot.com
Célibataire, 44 ans, permis B

Ingénieur architecte logiciel

A l'écoute, pour innover avec passion.



EXPERTISE

Compétences	Développement logiciels et middlewares, asynchrones et temps réel. Automatisation, workflows, architectures cloud et analyses de données. Conception et réalisation de jeux vidéo.
Langages	C#, C++
Outils	Visual Studio, Unity, Blender, Inkscape, Miro, Photoshop, Audition, Davinci Resolve, SourceTree
Environnements	PC/Mac, AWS, G-Cloud

FORMATIONS SCOLAIRES / UNIVERSITAIRES

2002	DESS Génie Informatique et Génie Logiciel - Université de Rouen
2000-2001	Licence & Maîtrise de Génie Mathématique et Informatique - IUP de Rouen
1998-1999	DUT Informatique - IUT du Havre
1997	Baccalauréat section économie - Lycée Saint François de Sales à Evreux

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2020-2022	<p><i>Freelance pour Voodoo</i> Réalisation de 37 jeux et 28 prototypes de jeux, pour Android et iPhone. Game-design, level-design, graphisme, programmation, publication et marketing de chaque jeu. Réalisé en C#, Unity, Blender, VS 2022, Git, site : www.pautrot.com/games</p> <p><i>Développement d'un framework de jeux pour Unity, sur 3 ans (2019-2022)</i> Automatisant builds, intégrations SDKs, publications sur stores et production de vidéos gameplay. Fonctionnalités multi-jeux, multi-scène, incluant édition, génération et catalogage de niveaux, recherche, analyse, deep-copy et visualisation dépendances d'assets et scènes, intégration automatisée de SDKs tiers (Facebook, TinySauce, IronSrc, GA, Firebase, Adjust), capture et replay d'inputs, capture vidéo avec FFMPEG, Uls plug & play, contrôleurs de gameplay, shaders HLSL et librairie d'assets 2D/3D.</p>
2019	<p><i>Freelance pour Juicy-Publishing</i> Réalisation (et support) d'un ETL pour les données analytiques des jeux publiés par Juicy. Analyse de données de tests marketing sur Facebook, élaboration d'une heuristique d'optimisation des coûts. Réalisation et test de prototypes de jeux. Réalisé en C#, Unity, G-Cloud, High Charts, site : https://www.juicy-publishing.com/</p>
2018	<p><i>Freelance pour Bento Studio</i> Conception et réalisation d'une application et de son back-end serveur pour la création de jeux sur mobile. Permettant gameplay, level-design, publication, partage et navigation sur store in-house. Réalisé en C#, Unity, AWS (lambdas, mysql & S3), site : http://www.bento-studio.com/</p>
2009-2018	<p><i>CDI 9 ans à Ivory Tower (groupe Ubisoft), Lyon, 80 personnes</i> Pour un projet MMORPG AAA, conception, architecture et réalisation d'outils de production et de développement, et mise en place d'outils d'analyses de données. Plateformes PC, Xbox360, PS3. Réalisé en C++ MFC, C#, Visual Studio, Jira, Perforce, site : www.ivory-tower.fr</p>
2008	<p><i>CDI 6 mois à ASI Informatique, Lyon Ecully, 70 personnes</i> Ingénieur d'étude sur une application trois-tiers pour une société pharmaceutique. Production de graphiques basées sur données météo et statistiques métier. Base de données SQL Server 2005 sur serveur IIS 2008. Réalisé en C#, ASP.NET, Linq, Visual Studio, Sourcesafe, site : www.asi-informatique.fr</p>

2005-2008	<p><i>CDI 3 ans à Eden Games (groupe ATARI), Lyon, 150 personnes</i> Réalisation de middlewares et d'outils de création d'effets spéciaux pour deux jeux AAA (feu, fumée, systèmes de particules, effets sonores, animation). Plateformes PC, Xbox360 et PS3. Réalisé en C++, MFC, C#, Visual Studio, Perforce, TestTrackPro, site : http://www.eden-games.com</p>
2004-2005	<p><i>Freelance 14 mois à Kylotonn, Paris, 30 personnes</i> Réalisation d'un middleware et d'outils d'édition orienté UI, et d'outils d'intégration de localisation (8 langues supportées). Développement de l'IHM d'un jeu PC. Réalisé en C++, Java, LUA, Visual Studio, Sourcesafe, site : http://www.kylotonn.com</p>
2004	<p><i>CDD 6 mois à Globz, Paris, 5 personnes</i> Réalisation d'un middleware de développement de jeux. Apport de mes outils personnels pour la chaîne de production. Réalisation de trois prototypes de jeux pour téléphones portables. Support des API Nokia & Siemens. Réalisé en Java (J2ME MIDP 1.0), Eclipse, site : http://www.globz.com</p>
2003	<p><i>Freelance 1 an à Rouen</i> Réalisation d'un middleware de développement de jeux en Java, et de deux jeux. Réalisation du SDK, d'outils de production, de deux jeux, de tutoriaux, d'une documentation et d'un site internet. Réalisé en Java (J2SE 1.2), Eclipse.</p>
2002	<p><i>Stage de 6 mois, 3DClic, Paris, 12 personnes</i> Réalisation d'un système distribué d'animation faciale avec synchronisation labiale. Réalisation d'outils d'export et catalogage de scènes 3D (3DStudio MAX et Maya). Réalisé en C++, MFC, Visual Studio, scripts 3DStudio MAX et Maya.</p>
2001	<p><i>Stage de 6 mois, Cryo, Paris, 200 personnes</i> Intégration de middlewares (LUA, Direct Sound, ODBC) et développement de puzzles pour le jeu pour le jeu Versailles sur PC. Réalisé en C++, Visual Studio, Sourcesafe.</p>
2000	<p><i>CDD 2 mois, Université Rouen</i> Conception et développement du site du laboratoire de recherche en morpho-dynamique (Seine Aval). Réalisé en HTML, Dreamweaver, Photoshop.</p>
1999	<p><i>Stage et CDD 6 mois, Chevallon Consulting, Evreux, 4 personnes</i> Conception et développement d'un serveur de jeux en lignes. Réalisation d'applets et de servlets Java. Réalisé en Java sur serveur Apache (sur Linux) et IIE (sur NT).</p>

FORMATIONS PROFESSIONNELLES

2009-2011	Ecole de dessin, cours du soir - Ecole Emile Cohl – 2 ans (180 heures)
2008	Formation POO .NET - 4 jours
2007	Formation aux technologies .NET (C# et C++ CLI) - Learning Tree - 5 jours

LANGUES

Anglais	Courant, technique
Espagnol	Compréhension, niveau scolaire