

DEVELOPPEUR fullstack spécialisé dans le jeu vidéo

Programmeur game, moteur et outils sénior

CHOISET Nicolas

45 Rue du Chemin Vert
91800 BRUNOY

Téléphone : +33 (0)1.69.40.25.48 / +33 (0)6.82.02.85.57

Email : nicolas@choiset.net

Né le 10 janvier 1984 – 32 ans

Nationalité française

Marié



EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

- **Octobre 2016 à aujourd'hui : Responsable R&D chez iFeelSmart**
 - ✓ Développement d'un nouveau framework TV et de rendu de UI 3D pour set-top box et mobiles
- **Juin 2014 à Septembre 2016 : Ingénieur logiciel spécialisé rendu 3D chez iFeelSmart**
 - ✓ Développement de la solution d'interface graphique pour Set-Top-Box d'iFeelSmart tournant sous Android TV et licenciée à Bouygues Telecom pour la BBox Miami et à d'autres opérateurs internationaux
 - ✓ Développement des applications compagnons et TV mobile et tablette pour Android et iOS
 - ✓ Maintenance et optimisation du moteur de rendu 3D et des couches bas niveau de la solution maison
- **Avril 2007 à Mai 2014 : Programmeur chez Neko Entertainment**
 - ✓ Développeur moteur et outils / chaîne de production sur le "Neko Game Development Kit" (NGDK v2), support sur ce moteur cross-platform, portage sur différentes plateformes Xbox 360, PS3, PC DirectX, 3DS, iOS, Android
 - ✓ Développeur gameplay
 - ✓ Responsable du développement sur les plateformes mobiles et digitales (Google Play, AppStore, Amazon App-Store, Samsung Apps, Steam)
 - ✓ Portage de jeux sur différentes plateformes

Développeur game et/ou moteur/outils sur les titres principaux suivants :

2014	Poöf	Linux, MacOS
2014	Rayman Fiesta Run	Windows 8/RT/Phone
2013	Les Mystérieuses Cites d'Or – Mondes Secrets	Windows Steam, iOS
2013	Puddle	Ouya, Leap Motion, Windows RT, Windows Phone
2012	Puddle	Windows, MacOS, Linux, Android, iOS
2012	Puddle THD	Android (optimisé pour le Soc Tegra 3) en collaboration avec nVidia
2012	Puddle	(XBox Live Arcade) - Xbox 360
2011	Alexandra Ledermann 3D (Horses 3D)	Nintendo 3DS
2010	Marvel Super Heroes - Grandmaster's Challenge 3D	Wii
2010	Western Heroes	Wii & Prototype sur Playstation 3
2009	Cocoto Surprise	Wii
2008	Evil Riders	Prototype sur Xbox 360

COMPETENCES

- ✓ **Plateformes** : Windows, RT/Phone, Linux, MacOS, Xbox 360, Android, iOS, Wii, 3DS
- ✓ **Plateformes Numériques** : iTunes Connect, Play Store, Samsung Apps, Amazon App-Store, Steam
- ✓ **Langages** : C/C++ (avancé), Langages .NET (C#, C++/Cli, VB), Java, PHP, SQL, HTML, Javascript, VBScript, Shell Unix
- ✓ **API** : DirectX, OpenGL, Qt, DirectShow, SDL, XDK, SDK Revolution, FMOD, CTR SDK, NDK, Steamworks, Google Services (LVL, APK Expansion, Analytics), Windows RT / Phone
- ✓ **IDE & Outils** : Visual Studio, Xcode, Eclipse, Codewarrior, Code Blocks, NVPerfHUD, Pix, Code Analyst, Nsight, Adreno Profiler, Qt Creator
- ✓ Programmation de shaders pour des rendus et effets évolués (GLSL, HLSL, CG)
- ✓ Programmation multi-threads
- ✓ Développements de plugins avec le SDK C++ 3DSMax & Maxscript
- ✓ Connaissances en réseaux IP (TCP, UDP), programmation des sockets, mise en place et configuration de services Web
- ✓ Connaissances avancées en bases de données (SQL, Access)
- ✓ Maîtrise de **l'anglais** écrit et parlé

RECOMMANDATIONS

- *"Nicolas is a programmer with a lot of resources. I have chose him for an internship and he was well above my expectation. Passionate, always wanting to learn and push thing further, it was a pleasure to work with him. After his intership, he finalize to masterise the technologie of Neko entertainment and naturally lead the core technologies for the company. He is able to work on several differents platformsat the same time as respecting schedule constraint".*

[Sébastien Lagarde](#), Director of rendering research chez Unity Technologies

"Nicolas is a very talented programmer, constantly learning and keeping itself up-to-date. He has a strong background on many platforms (from mobile android/IOS devices to PC and current/next-gen consoles). He is proactive and can easily lead other programmers."

[Eric Wairy](#), Lead Programmer At Neko Entertainment

- *"I worked with Nicolas for many years, and he always surprised me with his technical knowledge. We worked on many projects, on many different platforms (from mobile phones to Next-gen consoles) and we always succeeded to release the games on time ! Always up-to-date about technology, I never found anything he didn't knew about. He is far more than just a programmer. He could easily act as a Technical Director or even IT Manager without any problem. If you are looking for a Senior Lead Programmer with a strong motivation and knowledge, look no further, Nicolas is definitely the guy you're looking for!"*

[Sébastien Chipot](#), QA Manager - Neko Entertainment

- *"Nicolas is very talented and opened technical programmer. He is very efficient on each task we have and find the best solution regarding the time of production we have. He works with ease on different platforms and engines. He has a lot of ideas and a great team spirit."*

[Sotheara Khem](#), Co-Founder, Art Director chez Neko Entertainment

FORMATION

- **2005 - 2007** : Master Informatique spécialité ingénierie de l'image et de la connaissance à l'UFR des Sciences de Reims (51)
- **2004 - 2005** : Licence Informatique à l'UFR des Sciences de Reims, Mention Bien
- **2002 - 2004** : DUT Informatique spécialité imagerie numérique à l'IUT de Reims
- **1999 - 2002** : Baccalauréat général Scientifique option sciences de l'ingénieur, Mention Assez Bien, au Lycée Oehmichen de Châlons en Champagne (51)

ET AUSSI...

- Titulaire du permis B (voiture personnelle)
- Voyages : Angleterre, Irlande, Pays de Galles, Allemagne, Italie, Etats-Unis, Belgique