

Téléphone :  
+33(0)616 868 081

Mail :  
contact  
@adrienbock.com

né le 22 avril 1987

Nationalité Française

Permis B

Portfolio :  
AdrienBock.com

## Formation

**2009 - 2011**

### Master Jeux Vidéos et Médias Interactifs Numériques

Préparation du Master JMIN à l'ENJMIN (Ecole Nationale des Jeux vidéo et Médias Interactifs Numériques) en tant que Programmeur.

- Apprentissage multidisciplinaire (programmation, game design, graphismes, direction de projets, conception sonore et ergonomie).
- Cours spécialisés en programmation: gameplay, IA, rendu, physique etc.

## Expériences Professionnelles

**2011 – 2012**

**18 mois**

### Ubisoft

Développeur Gameplay (LyN Engine, LyN Script [C-style]) sur Wii et WiiU.

#### Just Dance 4

##### Mission:

- Développement multi-studio: code compréhensible, documentation et support.
- Maîtriser le moteur afin de donner le meilleur à l'équipe créative en tant que référent technique de l'équipe graphique et audio.
- Développement de modes de jeu: Battle mode, Smart Sweat Class.

##### Apports:

- Travailler sur la nouvelle console HD à venir: la WiiU (avec support multi-plateforme).
- Améliorer le code du core gameplay sur l'utilisation mémoire et les performances basé sur l'expérience Just Dance 3 et les besoins de Just Dance 4.
- Aider l'équipe graphique et audio à résoudre les problèmes et améliorer leurs outils.
- Nombreuses Milestones: des sessions de debug & polish intenses en peu de temps.

#### Just Dance 3

##### Mission:

- Etudier le moteur, ses forces et ses faiblesses.
- Etre membre actif de l'équipe SCRUM.
- Répondre aux attentes élevées d'Ubisoft et des joueurs (plus de 10 millions d'unités).

##### Apports:

- Différents domaines de développements concernant le core gameplay (loadings, beats control, pictos, video, user interface etc...).
- Ressources limitées (Wii) : solide expérience en profiling, debugging et optimisation.

**2009 - 2 mois**

### Gargul Studio (Next-Performance Studio)

Développeur iPhone (Unity, Objective-C/C++) pour de l'AdverGaming

##### Mission :

- Ouvrir le studio sur le marché de l'iPhone.
- Rédactions de documents de recherches.

##### Apports :

- Analyse de différentes solutions natives : OpenGL ES, Objective-C, C++.
- Analyse de différents middlewares/moteurs : Shiva, Cocos 2D, Unity.

**2008 - 4 mois**

### Kalmeo (filiale d'Ankama-Games)

Développeur Java : Eclipse RCP + J2ME (Mobile) & Community Manager

##### Mission :

- Développement d'outils sur Eclipse RCP pour la solution J2ME Kuix.
- Prendre part au développement de Dofus-Pock et Dofus-Arena Pocket.

##### Apports :

- Découverte du développement sur de l'embarqué.

Adrien BOCK

Téléphone :  
+33(0)616 868 081

Mail :  
contact  
@adrienbock.com

né le 22 avril 1987

Nationalité Française

Permis B

Portfolio :  
AdrienBock.com

## Langues

**Français** Langue Maternelle.  
**Anglais** Lu, écrit, parlé couramment.

## Compétences Informatiques

**Programmation** **Programmation orientée objet et langages de scripts.**  
C++ / C, C#, Java, LyN Script [C-style], UnrealScript, Objective-C.  
Lua, Ruby, Javascript, HLSL, GLSL.

**Middlewares.**  
Unity, LyN Engine, XNA, Unreal Development Kit (UDK), PlayAll.  
Wwise, FMOD Ex, XACT.

**Technologies de Rendu & Bibliothèques Multimédias.**  
DirectX 9, OpenGL 2 & 3, SFML, JOGL, SDL.

Architecture Logicielle (UML)

**Systèmes d'Interfaces Utilisateurs (pour les Outils).**  
WinForm (.NET), Eclipse RCP.

**Outils** **Environnement de Développement Intégré**  
Visual Studio (2005, 2008, 2010), Codewarrior, Multi, Netbeans, Eclipse,  
[Notepad++, Nano].

**Specific tools for Profiling, Debugging, Optimizing.**  
Outils propriétaires de profiling d'Ubisoft (Wii, WiiU, Xbox360, PS3),  
Unity Profiler, VS2010 Profiler, Netbeans Profiler, gDEBugger.

**Gestionnaire de Versions et codes-sources.**  
Perforce, Svn, Git, Mercurial.

**Gestionnaires de savoirs, de communications et outils pour l'équipe.**  
Doxygen, DokuWiki, Openfire, Flyspray, Google Apps.

**Logiciels Graphiques**  
Les bases de Photoshop, Blender (+ plugin), Maya, 3DS Max.

*Les références peuvent être communiquées sur demande.*