

Antoine SICOT, 42 ans
80, rue Nationale
72000 Le Mans
+33 6 72 06 23 51
contact@sicotdev.com

DEVELOPPEUR WEB et JEUX VIDEOS
15 ans d'expérience

Auto-entrepreneur
<http://www.sicotdev.com>

Compétences

- **Développement web :**
 - ▶ HTML 5
 - ▶ CSS 3
 - ▶ Javascript (jQuery, Ajax, Vue, React, Nuxt...)
 - ▶ PHP 8 (CMS populaires ou CMS perso...)
 - ▶ SQL (MySQL, PostGRE, GraphQL, noSQL)
- **Jeux vidéo et applications :**
 - ▶ C ; C++ ; C# ; Java ; Python
 - ▶ Programmation Unity
 - ▶ SDKs réalité virtuelle
 - ▶ Solidity (Blockchain Ethereum)
- **Programmation avancée :**
 - ▶ Conception moteurs et frameworks
 - ▶ Optimisations (mémoire, processeur)
 - ▶ Intelligence artificielle (LLMs, bots)
 - ▶ Traitements vidéos avec FFMPEG
- **Conception et gestion de projet :**
 - ▶ Analyse des besoins, cahier des charges
 - ▶ Architecture logicielle, Audit technique
 - ▶ Bases de données
 - ▶ Merise, UML

Formations

- **Paris Pôle Alternance** 2008/2010
Niveau d'étude : BAC + 5
 - ▶ Institut des Technologies de l'Information (ITI)
 - ▶ Spécialité Ingénierie Logicielle
 - Programmation C++ et C#
 - Intelligence Artificielle
- **Intech'Info** 2005/2008
Niveau d'étude : BAC + 3
 - ▶ Filière : Ingénierie Logicielle
 - ▶ Pédagogie par projets :
 - Programmation Web (HTML, PHP, CSS, JS, SQL)
 - Projets de Réalisation Personnelle (relations humaines)
 - Stage de 6 mois en entreprise au 6^{ème} semestre
- **Anglais correct**

Expérience Professionnelle

- **Auto-entreprise** 2012 – 2026
Développement applications web, jeux vidéos, blockchain
 - ▶ Développements en **HTML, CSS, PHP, Javascript** et **SQL**
 - ▶ Smart contracts en **SOLIDITY**
 - ▶ **Frameworks personnels** Javascript et PHP
 - ▶ Derniers projets :
 - **Refactoring SEED** : application web pour la formation professionnelle
 - Audit technique et réorganisation du code
 - Optimisations et système de logs avancé
 - **The Walking Nerds** : NFTs et smart contracts Ethereum
 - Système de création automatique de NFTs
 - **Mandarine Codi** : questionnaires et analyses
 - Analyse des réponses et production de document/graphique
- **Studio Le Cortex** 2010 – 2012
Lead Développeur
 - ▶ Développement de jeux sur **Nintendo Wii en C++**
 - ▶ Développement d'un jeu **Neo-Geo en C**
 - Treasure of the Carribean
 - ▶ Amélioration du **Moteur** commun aux jeux Wii
 - WiiCommon : Anti-Aliasing, Animation Blending, gestion mémoire
 - MenuCommon : Création de Menus complexes (2D + 3D animées)
 - DLC : Téléchargement de contenus additionnels
 - ▶ Création d'**Outils en C#** pour améliorer la production
- **Studio Le Caillou** 2007 – 2009
Développeur (1 an), Lead Développeur (6 mois)
 - ▶ Développement de jeux sur **Nintendo DS en C++**
 - ▶ Encadrement de stagiaires (4 développeurs, 2 graphistes)

Projets Personnels

- **Projet Draganazum** 2005/2007
Jeu de gestion/stratégie multi joueurs sur navigateur
- **Projet Gemme** 2007
Moteur de jeux vidéo 3D en C++
 - Description du jeu en XML, comportements scriptables
 - Gestion des caméras et des collisions en 3D
- **Projet Game's Life** 2006/2007
Conférence sur les métiers du jeu vidéo
 - ▶ Organisation, communication et sponsoring
 - ▶ Réalisation de la conférence avec les intervenants de :
 - Load-Inc, Ubisoft et Vivendi Universal Games