

Chef de Projet Informatique



Dossier PPP 2007
Verbal Christopher
Olive Mathieu
Terranova David
DUT 1^{ere} année

Chef de Projet, bien plus qu'un métier

A computer workstation is shown in a dark, moody setting. In the foreground, a large, silver-framed monitor sits on a stand. In front of it lies a silver keyboard and a black mouse. To the right and slightly behind the monitor, a silver laptop is open. The background is dark and out of focus.

- Chef de Projet, un nom au sens large
- Les études / Formation nécessaire
- Les Offres d'Emplois

A computer workstation is shown in the background, featuring a large monitor, a keyboard, and a mouse. The text is overlaid on the left side of the image.

Chef de Projet, un nom au sens large

Définition Globale :

Spécialiste en informatique, le chef de projet est également un meneur de jeu. Homme de communication, véritable animateur d'équipe, il est le moteur et le responsable au quotidien de l'état d'avancement d'un projet informatique.

Il traduit des demandes en solutions informatiques. Autres appellations : chef de projet applicatif, chef de projet intégrateur, responsable de domaine ou « project manager ».

A computer workstation is shown in a dark, moody setting. It includes a large monitor on a stand, a keyboard, and a mouse. The monitor is the central focus, with text overlaid on it. The background is dark, and the lighting highlights the edges of the computer components.

Tâches, Conditions de Travail : Que se passe-t-il au quotidien ?

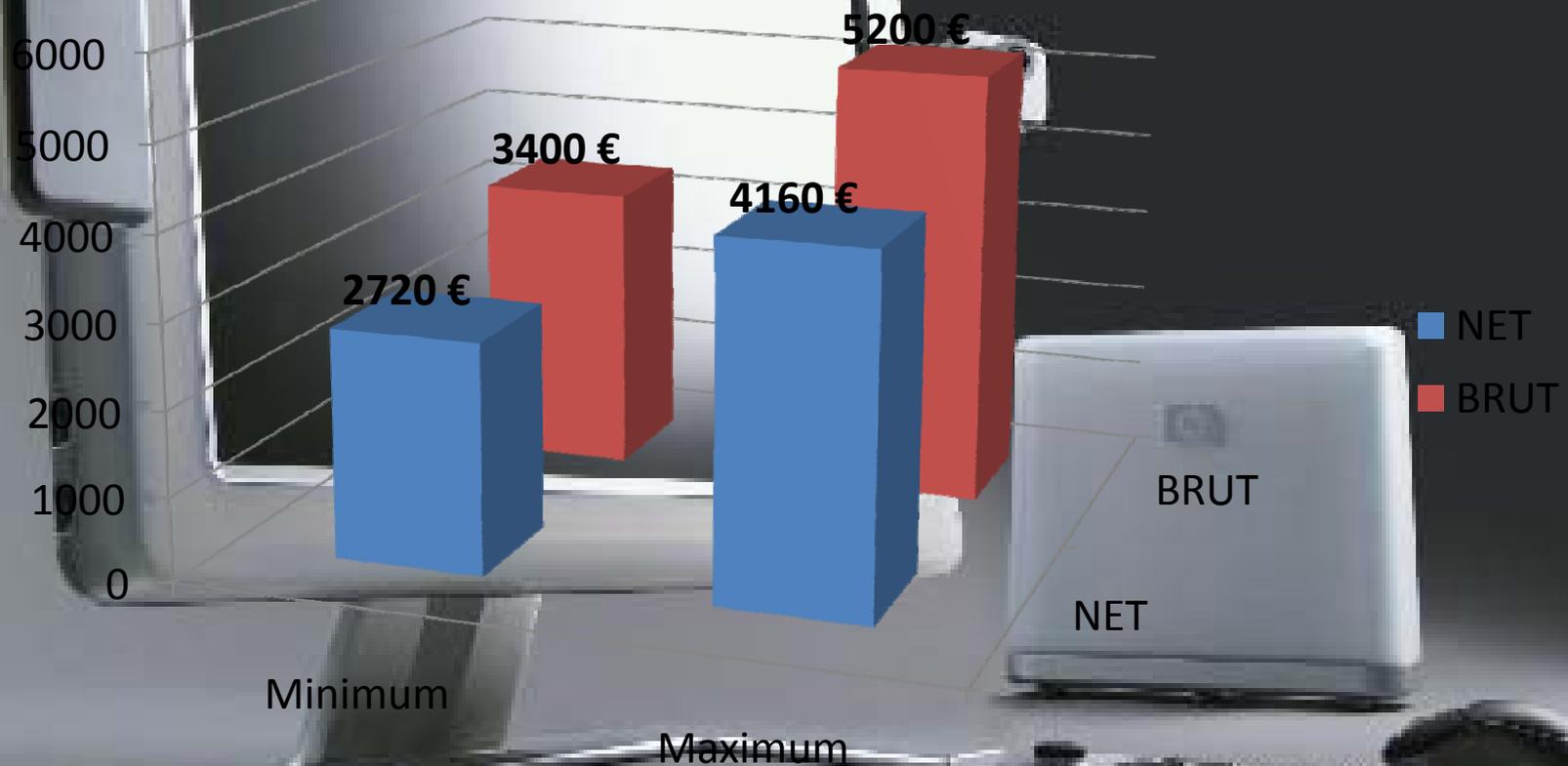
L'activité d'un chef de projet s'articule autour de trois axes majeurs :

-Piloter un projet : assister les utilisateurs dans la définition des besoins, élaborer le cahier des charges, le temps de travail et le budget nécessaire.

-Encadrer une équipe et répartir le travail : suivre la conception des produits, la mise en œuvre, la maintenance. Dans le cas de la sous-traitance, le chef de projet traite directement avec les prestataires.

-Suivre le calendrier et les plannings : contrôle nécessaire pour vérifier que le cahier des charges est respecté et le service utilisateur conforme aux besoins exprimés.

Salaires / Revenus :



Evolution Professionnelle : Quelles sont les perspectives ?

Après quelques années d'expériences :

- Missions de plus en plus importantes et complexes
- Directeur de projet
- Ingénieur d'affaires
- Expert en informatique



Etudes / Formations : Quel parcours peut-on adopter?



Chef de projet : L'avis de l'un d'entre eux

- Répartition des tâches
- Communication
- Adaptation des horaires de travail
- Plusieurs phases de travail :
 - réflexion à propos du concept
 - Développement / adaptation du concept au développement



Offre d'Emploi

A photograph of a computer workstation. In the foreground, there is a large, silver-framed monitor on a stand. In front of the monitor is a black keyboard and a black mouse. To the right of the monitor, there is a silver laptop. The background is dark and out of focus.

- Mission type proposée :
 - CDI, CDD
 - Piloter une équipe de 2 à 3 ingénieurs, traitement des appels d'un groupe de clients, animateur technique du groupe, responsable de la résolution des problèmes, prioriser les demandes, améliorer les produits.
- Compétences requises :
 - Passionné d'informatique.
 - Connaissances des systèmes d'exploitations et des logiciels de gestion de données.
 - Maitrise de l'anglais.
 - Capacité à travailler sous pression, organisé, méthodique.
 - Bac +4 / +5 en informatique, expérience d'un an.
- Lieu : Ile de France.
- Salaire : salaire concurrentiel, à négocier.

Annexe

Fabrice [REDACTED]

Né le 15/06/72 (35 ans)
Pacsé

Mel : fabrice.c [REDACTED]
Site [REDACTED]

Programmeur de jeux vidéo spécialisé dans le portage sur consoles

Formation

- 1995 à 1997 : **ENST (Telecom Paris)**. Options traitement de l'image et électronique.
- 1992 à 1995 : **Ecole Polytechnique (Paris)**. Options informatique.
- 1990 à 1992 : Classes préparatoires au Lycée Pothier, à Orléans
- 1990 : Bac C mention bien.

Expérience professionnelle

2005 à 2008 : Ubisoft Montpellier

2005 : Responsable de la version **GameCube** de **Peter Jackson's King Kong** (programmation 3D, effets spéciaux, TRCs, génération des versions, gestion de la mémoire, etc).

2006 : Chef de l'équipe informatique sur **Rayman Raving Rabbids** (Wii et PS2).

2007 : Chef de l'équipe informatique portage (sur Wii, PS3 et Xbox 360) sur un moteur nouvelle génération.

2000 à 2004 (4 ans) : Babylon software

2004 (4 mois). Collaboration avec Ubisoft pour les menus DNAS (PS2) de **Notorious** (1 mois), puis optimisations et débogage de **Ghost Recon 2 online** (parties client et serveur).

2004 (6 mois). Pour divers prototypes, codage de :

- un gameplay de **moto** (mécanique, IA, contrôles).
- un gameplay de **piéton** (le pilote peut sortir de son véhicule).

2002 à 2004 (18 mois) : **Chef de projet informatique** sur **RPM Tuning** (sur PS2), pendant les 6 premiers mois du projet. Cette expérience de management m'a appris à gérer le travail d'une équipe, autant pour la planification des tâches que la communication entre les programmeurs et le reste de l'équipe.

J'ai également codé en C++ :

- l'**IA (Intelligence Artificielle)** des conducteurs des véhicules du trafic, comprenant la gestion des trajectoires (des courbes de Bézier), la gestion des feux tricolores, l'activation et la désactivation des véhicules autour du ou des joueurs.
- les **gameplays fuite et poursuite**, pour que les pilotes IA puissent se diriger librement dans le décor à la poursuite du joueur, ou en le fuyant.
- le **streaming** sur DVD du monde mécanique.
- le placement automatique de **caméras** dans le décor, en simulant une vraie caméra (tremblements, zoom, téléobjectif).
- l'activation d'un **mode "bullet time"** (temps ralenti et activation de caméras extérieures) lors des sauts.

- la **gestion mécanique des dégâts** (les pièces endommagées peuvent se détacher ou bouger sous l'effet du vent, des accélérations et de la gravité).

2000 à 2002 (2 ans) : Programmeur sur le jeu **Furious Karting** (sur Xbox).

J'ai codé en C++ :

- l'**IA des pilotes des kartings**, comprenant le suivi des trajectoires (des suites de points), l'édition des trajectoires, le précalcul des contraintes de vitesse sur les trajectoires, le dépassement des concurrents, l'évitement des obstacles...
- dans les **acrobaties**, gestion de la mécanique du kart et de l'IA des pilotes lors des 2-roues et des figures pendant les sauts (saltos, vrilles, loops).
- une **amélioration des collisions**.
- la **gestion du replay** (enregistrement de la course).
- le **classement** temps réel des concurrents sur circuits multi-pistes.

1998 à 2000 (2 ans) : Ubisoft (Montreuil)

1999 à 2000 (18 mois). Codage en C++ et en utilisant UML Rose de la **mécanique** de **F1 Racing Championship** (sur PC) :

- calcul des **forces** (pneus, aérodynamique).
- gestion des **collisions** avec les autres véhicules, les obstacles et le décor.
- gestion du **retour de force**.
- la **gestion des dégâts**.

1998 (6 mois) : Débugage et optimisation de la **mécanique** sur la fin de **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2** (sur Nintendo 64)

1997 à 1998 (1 an) : Ingénieur à Matra Systèmes et Information

Diverses missions de programmation de logiciels de traitement d'image (images satellitaires, autodirecteur infrarouge de missile), cryptage de données.

1996 (6 mois) : Matra Systèmes et Information (Vélizy)

Stage consistant faire un programme en C++ qui détecte automatiquement un bâtiment en 3D à partir d'images stéréoscopiques, avec des techniques de recalage basées sur l'image.

1995 (3 mois) : Laboratoire de robotique de Stanford (Californie)

Stage consistant à programmer en C++ un robot équipé de deux caméras et d'un laser, pour qu'il se déplace dans une pièce et reconstruise la scène en 3D avec Open Inventor.

Compétences

Langages	C et C++, Java, Pascal, Caml, assembleur gamecube, HTML, XML.
Méthodes	UML (avec UML Rational Rose).
Compilateurs	Visual C++ 6.0, CodeWarrior.
Outils	Visual Source Safe, Doxygen, Project, V-Tune, Matlab, Photoshop, Perforce.
Bibliothèques	Illeg views, Open Inventor (Silicon Graphics).
Plateformes	PS2, XBOX, windows 9x/Me/2000/XP, UNIX.
Langues	Anglais (bilingue, 624 points au TOEFL), Allemand et espagnol : courant

Hobbies

Sports (escalade, street-hockey, plongée, ski), réalisation de bandes dessinées, lecture, cinéma, jeux vidéos.