

Soufiane KHIAT
46 rue de la Plaine
86000 Poitiers
Nationalité : française
+33 6 08 73 40 98

contact@soufiane-khiat.com
www.soufiane-khiat.com
soufianekhiat.wordpress.com



Programmeur;

Stage (dans le domaine vidéo ludique)

- 2011 **Programmeur Moteur (Graphique, Système)**, Eko Sytem (Paris)
Portage du moteur interne sur **PSVita**,
Implémenter le **Deferred Shading**,
Optimiser le moteur en fonction des spécificités de la plateforme et
portage d'un jeu sur **PSVita**
- 2010 **Programmeur Moteur (Graphique)** Kylotonn Entertainment (Paris)
Développer des features Graphiques sur **PS3** et **Xbox360**

Projets non professionnels (dans le domaine vidéo ludique)

- 2011 *Walk The Line* : **Jeu de parcours Kinect** en **3D Stéréoscopique** et son **5.1**
avec contrôle du personnage via les mouvements du joueur et **head-tracking**
- 2011 *Space Loop* : **Puzzle Game 2D** utilisant la gravité, Développement complet
du moteur physique. Jouable sur Kongregate :
www.kongregate.com/games/Spaceloop/space-loop
- 2011 *ECHO* : Développement d'un « **Tower Défense, Shoot'em up** », Portage
iPhone & Android en cours de développement
- 2010 *Infinity* : Développement d'un Framework de **génération procédurale de ville**
et intérieur des bâtiments (**C++**, en cours de développement)

Compétences (Par ordre de maîtrise)

Logiciels	Visual Studio (7, 8, 9, 10), PIX (For Window & Xbox), GPad, ProDG, Razor, FX Composer, Photoshop, Maya (PLE, 9, 2010), 3DS Max (2010)
Outils	Design Pattern, UML, SVN, Source Safe
Langages	C++ , C , HLSL, Cg, GLSL, C#, Java, uScript, PHP, WPF, OCaml, VBA...
Programmation	Graphique (Rendu Temps Réel, Shader , 3D Topologique), Physique (Soft Body, Ressort)
Bibliothèques	STL, DirectX, OpenGL, XNA, PhysX, gcm, gxm, boost (Graph, Random, Thread, Spirit), OpenMP
Moteurs	Unity3D, PlayAll, Unreal Engine (2003, 2004, UDK3)
Plateformes	PC, Unix, PS3, Xbox360, PSVita

Formations

- 2010-2012 Master **ENJMIN** (Ecole Nationale du **Jeu** et des Médias Interactifs Numériques) Spécialisation Programmation
- 2008-2010 Licence **Mathématiques-Informatique** à l'Université de Poitiers
- 2007 IUT **Mesures Physiques** à Châtellerauld
- 2006 Baccalauréat Scientifique **Sciences de l'Ingénieur** (Spécialité **Mathématiques**) au Lycée Pilote Innovant à Jaunay Clan (86)

Activités Annexes & Loisirs

Sports	Boxe Thai, Boxe Anglaise, Taekwondo, Course à pied
Littérature	Vulgarisation Scientifique , Science-Fiction, Classiques (Faust, L'art de la guerre)
Cinéma	Scorsese , Coppola, Aronofsky, Lynch, Tarantino, Clack, Hitchcock
Voyages	Angleterre (Londres, Birmingham), Ecosse, Italie (Rome, Venise, Milan), Espagne, Maroc
Autre	Brevet d'Initiation à l'Aéronautique (BIA), Permis B

Points Forts

- ✓ Maîtrise le **C++**
- ✓ Connaissance de la programmation graphique **DirectX, OpenGL, HLSL, GLSL, Cg**
- ✓ Expérience de développement avec les consoles « **Next-Gen** » **PS3 (GPad, ProDG), Xbox360 (PIX), PSVita (Razor)**
- ✓ Connaissance de moteurs de jeux professionnels **Unreal Engine, PlayAll, Unity3D**
- ✓ Connaissance des **mathématiques** liées à la programmation graphique et physique
- ✓ Mobilité **internationale**

Langues

Maternelle

- Français
- Arabe (Marocain)

Enseignement Académique

- **Anglais** (Lu & Ecrit)
- Japonais (Initiation)
- Espagnol (Initiation)