

Bienvenue !

Vous voici sur mon C.V. Numérique. Qui je suis, ce que je sais faire, mes intérêts et mon savoir; vous allez pouvoir tout connaître de moi. Sachez que ce site a été créé du début à la fin par ma personne et que vous êtes libre de vous en réserver pour votre propre C.V. numérique à condition de respecter la licence copyleft (voir en bas de page).

Avant tout, qui suis-je ?

Je m'appelle Ervan Silvert, je viens de terminer ma formation CMI-Informatique à l'Université Sciences & Techniques de Besançon et suis actuellement à la recherche d'un travail. Ce site un peu personnel me sert de CV-numérique, de site personnel pour mes activités récentes et également de carte de visite. J'oubliais, et ça, c'est moi ! Pour ma vraie photo et tout le reste de mon CV, c'est par ici.

Activités récentes

[Interview] Ultimate magic, le libre paye-t-il bien ?

Au commencement il n'y avait rien...

Le projet Ultimate magic était à la base un petit projet personnel. Je voulais un petit RPG qui serait essentiellement basé sur les sorts et réinventer le gameplay de ce style de jeu (on peut citer Magicka). Plus tard j'en ai parlé à mon estimé collègue et avons décidé de l'ajouter à nos projets du studio DuckAndColvert (trouvable en bas de page). Les heures de programmation furent laborieuses mais après plusieurs mois de franche galère sur le moteur physique des sorts - l'écoulement de l'eau notamment - nous avons sorti l'alpha du jeu. A notre grande surpris se fut le succès immédiat !

En six mois, Dieu créa le jeu...

L'expérience de programmeur indépendant est très forte. Notre équipe possède un corps de programmation "Code-core" comme on l'appelle dont mon collègue et moi-même sommes les seuls acteurs. Le "Graphic-core" est très varié, beaucoup d'adhérent à la FSF nous aident dans le game-design de tous nos jeux et non pas seulement Ultimate Magic. Enfin, on ne compte plus les passages d'experts de la physique, les écologues, les généticiens et tout autres professionnels qui ont permis par leurs compétences très pointues un jeu évoluant avec le temps, dynamique au graphiques réalistes et un jeu dont la cohérence global rivalise avec les grands studios.

Puis il se reposa...

A vrai dire, nous n'avons cessé de nous reposer. Quand un homme ou mieux, un groupe d'individus se rassemblent et créent dans leur synergie un joyau d'innovation la travail devient plaisir. Nous avons passé des mois à programmer ce jeu, mais aujourd'hui tout le monde y collabore et la virulence du copyleft croissant je ne saurais être pessimiste quant à son avenir. Tout le monde a accès au code, peut modifier chaque parcelle du gameplay, changer la difficulté voire créer un tout nouveau chapitre ou même jeu avec le moteur que l'on a créé. Nous nous voulons un studio de petit jeu libre et indépendant, tôt ou tard nous devons lâcher prise sur Ultimate Magic et j'ai hâte de voir quelles bonnes idées les joueurs vont inventer, quelles portes nous avons ouvert avec ce qui semble être le premier jeu libre du monde.

Et gagna son salaire.

Beaucoup se demandent "comment avec un jeu entièrement libre sur la toile possédant déjà de multiples copies modifiées pouvez-vous être financièrement rentables ?". La réponse est d'une simplicité étonnante et candide: la générosité et la bonne humeur. Nous avons mis premièrement un système de dons en place qui rapportait assez peu mais nous gratifiait chaque fois de notre travail. Puis nous avons appliqué notre idée de jeune étudiant avec mon collègue: le contenu matériel. En y réfléchissant, c'était la seule solution pour avoir un revenu économique, nous avons vendu des CD du jeu avec une jaquette travaillée, nous avons vendu des pack possédant des figurines des personnages, une carte sur un matériau un peu médiéval et tout cela cumulé nous permet de vivre de notre travail et nous remercions toutes les personnes qui soutiennent notre studio pour leur volonté et leur aide.

[FSF] Intervention de DuckAndColvert

Lundi dernier se tenait une importante conférence du FSF à propos de la fondation Mozilla et leur philosophie. En effet Mozilla a déposé le nom de Mozilla Firefox et refuse que ce nom soit utilisé à des fins non-officielles. En effet, le concept du libre suppose que quiconque peut se servir de l'objet sous licence libre à ses propres fins sans jamais porter un seul jugement. Le soir du débat, DuckAndColvert représenté par E. Silvert et B. Ossete-G. sont monté sur le plateau pour expliquer leur point de vue. Plus tard, Richard Stallman, l'homme à l'origine du mouvement libre, s'est présenté en appuie aux jeunes hommes et a confirmé que le dépôt du nom de Mozilla était le principe des 4 libertés fondamentales. Les représentants de IceWeasel sont eux aussi intervenus en leur faveur, leur travail étant même au coeur du débat. Pour plus d'information sur ce sujet, se référer à cette page (Mozilla/IceWeasel).