

Sylvain LAFON
Né le 29 Septembre 1992
30, rue Friant
78500 SARTROUVILLE

Tél. : (+33)6.68.91.96.56
Email : sylvain.lafon@free.fr

Langages et Outils

- Programmation : C/C++, Unity3D, WPF/XAML, C#, Java, Android, ObjC.
- Langages du web : XML/DTD/XSLT, HTML/CSS, PHP, Javascript, JSON.
- Systèmes : GNU/Linux (Debian-like), Windows, Apple.
- Documentation : UML, Merise, Dot/Graphviz, Doxygen, Sandcastle, MediaWiki.
- Bureautique : Office, LibreOffice, L^AT_EX.
- Bases de données : Oracle, MySQL, Access.
- Gestionnaires de version : git, svn (dépôts maison et GitHub/Bitbucket).
- Scripts : Applescript, Visual Basic, bash, batch.

Expérience professionnelle

- 2016 – 2019** **Manzavision**, Aix-en-Provence.
(3 ans)
Lead Game Programmer Unity3D XR.
Spécialisation dans la technologie XR (VR, AR, MR) sur Unity.
· Réalisation de plusieurs tools et moteurs dans Unity3D.
· Réalisation d'un backoffice (site web/base de données/API) et d'un launcher WPF.
· Veille technologique, R&D, Documentation.
· Cibles : GearVR, Cardboard (iOS et Android), Daydream, MagicLeap, HoloLens, HTC Vive, Vive Focus, Oculus Go, Oculus Rift, Oculus Quest, PSVR, Kinect.
- 2012 – 2016** **Manzalab**, Paris.
(4 ans)
Game Programmer Unity3D.
· Intégration, Tool (Unity3D et externe), Moteur, Gameplay, UI, référence pour git, support sur les autres projets, intégration de webapi et plugins tiers.
· Cibles : iOS, PC, smartphones et tablettes (Apple comme Android).
- 2012** **MyOsteopathe**, Paris.
(3 mois)
Programmeur Web.
Création d'un site web capable de se modifier intégralement à l'aide d'un panneau d'administration en ligne.
- 2010 et 2011** **Société Générale**, Paris.
(2 mois)
Auxiliaire de vacances.

Formation

- 2012 – 2014** **ISART Digital, Game Programming**, Paris.
Entrée directe en 3^{ème} année.
· Outils du jeu vidéo (Physique, IA, Maths, Algo, Réseau, Son).
· Réalisation d'un jeu vidéo en équipe avec d'autres étudiants de l'école.
- 2012** **DUT Informatique, IUT d'Orsay**.
Programmation (C99, C++, Java, C99 avec unistd, ..).
Apprentissage de méthodes d'analyse.
Système/Réseaux/Architecture des ordinateurs.
- 2010** **Baccalauréat S-SI spécialité Mathématiques**, Lycée de Montgeron.
Apprentissage de nombreux langages de programmation en autodidacte (C99, C++ et langages du web).

Langues et centres d'intérêt

- Anglais : lu, écrit, compris, parlé.
- Escrime, Programmation, GameJams/Hackathons.
- Jeux de plateau, Jeux de rôles, Jeux vidéos, Mangas, Soirées bar, Apprendre (tout).