

David Alloza

Ingénieur senior R&D

39 ans
2 enfants
contact@alloza.eu



Expérience

Groupe Atari : Eden Games (depuis 2004)

- **Directeur technique (2008-actuellement)**
 - Recrutements, constitution d'équipe, gestion des ressources humaines
 - Management d'une équipe de 26 développeurs
 - Direction technique du projet [Test Drive Unlimited 2](#)
 - Orientations techniques
 - Planification et gestion du risque
 - Architecture
 - Performances et qualité
 - Organisation de la base de code source et définition des méthodes de travail
- **Chef programmeur (2004-2008)**
 - Architecture et développement du moteur de rendu audio temps réel sur les projets Alone In The Dark et [Test Drive Unlimited](#) (C++)
 - Spécialiste en architecture à processeurs multiples
 - Spécialiste en simulation physique de véhicules
 - Encadrement de deux développeurs junior
 - Portage industriel de [travaux de recherche appliquée de l'INRIA de Sophia Antipolis](#) (rendu sonore temps réel) (C++)
 - Développement d'outils de production en C# et C++

Rivage Games SARL (2000-2004): Développeur (C++) et Consultant

- Direction de projets et Audits
- Expertises en simulation physique
- Responsable technique et développeur sur le projet Virtual leader (C++)
- Développement de moteurs temps réel pour console de jeu (C++ et assembleur)
- Mise au point d'une technologie de compression de voix humaine temps réel

Lankhor SARL (1998-2000): Développeur (C++ et Assembleur)

- Programmation Intelligence artificielle et simulation Physique temps réel
- Programmation rendu 3D temps réel
- Optimisations spécifiques pour des processeurs SIMD (MMX, 3DNow et SSE)

Formations

- [Diplôme d'ingénieur DPE](#) spécialité informatique (préparé en VAE avec l'INSA de Lyon) (2009)
- Formations en management (2005 et 2008)
- Formation développement Framework .NET (2007)
- DEUG TI option génie Electrique à l'université Paul Sabatier de Toulouse (1996)
- Baccalauréat série E

Compétences Techniques

- Langages de programmation :
 - C++ (OOP, templates, metaprogramming...)
 - C# et C++ CLI (interopérabilité, réflexion, custom user controls, custom serializers)
 - Java (applets et applications)
- Assembleurs : Microcontrôleur 68HC11, MC68000, DSP56001, Intel, Cell, PowerPC et ARM.
- Domaines d'expertise :
 - Traitement numérique du signal (FFT, DCT, FIR & IIR...)
 - Compression de données (audio, vidéo, généraliste)
 - Streaming de données
 - Traitement d'image
 - Rendu 3D temps réel (Direct3D et OpenGL)
 - Simulation physique
 - Intelligence artificielle (automates, asservissements, neural, génétique)
 - Optimisation numérique
- Programmation système WIN32 (MFC, GDI+, gestion de processus, multithreading...)
- Expérimenté en conception modulaire (DLL, librairies, interface COM,...)
- Expérimenté sur le développement d'application en conditions critiques (fiabilité, occupation mémoire, temps de calcul, DMA)
- Bon niveau de connaissances générales en électronique et électrotechnique
- Plateformes hardware: PlayStation, Xbox360, Nintendo 64, Game Boy Advance, PC, Mac

Logiciels

- OS : MS Windows, Mac OSX, Linux
- IDE et compilateurs : Visual Studio .NET, Eclipse, XCode, GCC, ARM SDT
- Contrôle de version: Perforce, Visual Source Safe
- Autres : Word, Excel, PowerPoint, MS Project, OpenOffice, Doxygen

Langues

Anglais

Espagnol (scolaire)

Centres d'intérêt

Sports mécaniques, sciences, cuisine, électronique, [photographie](#), histoire