

# Fabien Niñoles

<http://www.alteranode.com/>  
Montréal (Québec),  
téléphone: (514) 667-0831

## Développeur électronique/informatique

Courriel: [fabien@alteranode.com](mailto:fabien@alteranode.com)

## Formation

- D.E.S.S. en génie informatique (2002 - ...), École Polytechnique de Montréal.
- Baccalauréat en génie électrique (1994 - 1998), Université de Sherbrooke.
- DEC en sciences pures (1992 - 1994), Collège Ahuntsic.

## Compétences

### Langages de programmation

**Acquis:**

Bash, C/C++, C#, Java, Python, SQL, XML/XSL.

**Notions:**

CX, Javascript, PHP,

### Librairies

**Acquis:**

ANSI-C, Boost, curl, JSON.Net, libavcodec (FFMPEG), MainConcept Codecs SDK, MFC/ATL/COM/Win32, Mxflib, NVEncode, Protobuf, STL, Windows .NET, WPF, ZeroMQ.

**Notions:**

DirectX 11, GNOME/GTK+/Glade, Java JNI, Thrift, Windows Media Center, Windows Scripting, Windows Communication Foundation.

### Environnement de programmation

**Acquis:**

Amazon Web Services, Sony PS3/PS4, Unix (Debian GNU/Linux, Ubuntu et CentOS), Windows 2000/XP/7, Windows Servers 2008/2012, Xbox 360/Xbox One.

**Notions:**

Android SDK, Google Native Client, iOS, Mac OS/X,

### Logiciels

**Acquis:**

Apache, CMake, CodeCollaborator, Docker, Emacs/Vi, GCC/GDB/make, Git, Jira, LibreOffice, Mercurial/mq, MS Office, MS Visual Studio, NSIS, Perforce, Premake, Reviewboard, TeamCity, Xen.

**Notions:**

Ant/Nant, Apple XCode, Autotools, Confluence, C-Sharp Develop, Dia, Glade, Gimp, Eclipse, Hudson/Jenkins,

### Langues parlées et écrites

français: *courant*  
anglais: *fonctionnel*

espagnol: *notions de base*  
russe: *notions de base*  
japonais: *notions de base*

## Projets et réalisations

- Projet Debian GNU/Linux (Depuis automne 1997); Responsable volontaire.
- Alternative-Linux et Linux-Québec (1999); Conférences sur Debian et Linux.
- GULUS (Automne 1998); Fondateur et Président.
- Folle Course informatique, 3<sup>e</sup> édition (1997); Membre de l'organisation.
- Folle Course informatique, 2<sup>e</sup> édition (1996); 1<sup>ère</sup> position.
- Folle Course informatique, 1<sup>ère</sup> édition (1995); 2<sup>e</sup> position.

## Loisirs et intérêts

- Arts (lecture, poésie, musique, danse, jeux de rôle et jeux de société).
- Randonnées de plein-air (marche, vélo, ski, plongée).
- Sports (course, natation).

## Principales expériences professionnelles

### Eidos Montréal

**Direction technologique, services et intégration, pour Shinra Technologies** Supérieur immédiat: Alex Tait  
D'octobre 2015 à janvier 2016

Direction technique de la compagnie concernant:

- Intégration et emballage des bibliothèques de développement de la plateforme.
- Développement des services en lignes et des outils de déploiements sur Amazon Web Services.
- Intégration des bibliothèques et engins tiers (Wwise, Unity 3D, Unreal Engine 4).
- Optimisation des bibliothèques, engins et codecs.
- Organisation de l'assurance-qualité et des processus de développement et livraisons de la compagnie.
- Coordination et supervision des contrats de sous-traitance.

**Chef de l'équipe de partenariat technique pour Shinra Technologies** Supérieur immédiat: Alex Tait  
De novembre 2014 à octobre 2015

Point de contact pour les développeurs externes de la plateforme de jeu cloud de Shinra Technologies. Aider à la promotion de la technologie, à la récupération des besoins des développeurs et au support technique. Développement d'outils pour la plateforme, incluant:

- Intégration et emballage des bibliothèques de développement de la plateforme.
- Émulation locale de l'engin de rendu et d'encodage.
- Création d'une plateforme de développement en ligne virtuelle.
- Intégration des bibliothèques et engins tiers (Wwise, Unity 3D, Unreal Engine 4).

**Programmeur online sénior sur Flare** Supérieur immédiat: Tetsuji Iwasaki  
De février 2014 à novembre 2014

**Programmeur online sénior sur Thief** Supérieur immédiat: Jacques Frégault  
De septembre 2012 à février 2014

#### Environnement:

Windows 7, Windows Server 2008, 2012, Amazon Web Services, Docker, Xen Hypervisor, Ubuntu Linux, Sony Playstation SDK (PS3, PS4), Microsoft XDK (Xbox360, XboxOne), C++/C#/CX (Visual Studio), Python 3, DirectX 9, 11, Unity 3D, Unreal Engine 3 & 4, X264, NVidia Encode & Grid, Google Native Client, node.js, MongoDB, Wwise, Perforce, Premake, TeamCity, NSIS, CodeCollaborator, Jira.

### Ubisoft Montréal inc.

**Développeur logiciel sénior** Supérieur immédiat: Cyrille Gauclin  
De juin 2011 à août 2012

Aide au port de la bibliothèque d'utilitaires à différentes plateformes. Réarchitecture de la bibliothèque pour aider l'interopérabilité entre les différentes bibliothèques middleware.

**Développeur logiciel sénior** Supérieur immédiat: Stéphane St-Arnauld  
mars 2011 à juin 2011

Développement d'une solution distribuée robuste pour remplacer l'architecture des services de lobby.

**Chef d'équipe** Supérieur immédiat: Carl Dionne  
mars 2010 à février 2011

Supervision d'une équipe pour l'intégration, support et développement des technologies Online chez Ubisoft, particulièrement la gestion des comptes, la sécurité, les services webs, les réseaux sociaux et le contenu promotionnel.

#### Environnement:

Windows 7, MacOS/X, C++/C# (Visual Studio 2008, XCode), Python, Erlang, Microsoft XDK, Sony Playstation SDK, Nintendo SDK, Android SDK, iOS, Microsoft WCF, Facebook API, Twitter API, Rendez-Vous, Emacs, XMPP (Ejabberd), Rendez-Vous, Google Protobuf, ZeroMQ, CMake, Hudson/Jenkins, Perforce, Mercurial, Jira, Premake, Reviewboard.

## Quazal inc.

### Développeur logiciel sénior

Supérieur immédiat: Alain Cormier  
De janvier 2008 à mars 2010

Intégration, support et développement de la technologie de lobby Rendez-Vous chez Ubisoft; Incluant intégration avec les services web WFC, développement de protocoles web (JSON/REST-RPC), intégration au *build system*.

#### Environnement:

Windows XP, MacOS/X, C++ (Visual Studio 2005, 2008), C# (Visual Studio 2008), Python, Microsoft WCF, Microsoft XDK, Sony SDK, Nintendo SDK, curl, SOAP, HTTP/JSON, Emacs, nmake, Perforce, Reviewboard, Jira.

## Maximum Throughput inc.

### Développeur logiciel sénior

Supérieur immédiat: Maher Khatib  
De septembre 2007 à décembre 2008

Travail sur différents produits reconnus par l'industrie de post-production vidéo numérique professionnel sur le web, sous Linux et Java, particulièrement sur les formats MPEG et MXF et les codecs DNxHD, H264 et DV.

#### Environnement:

Linux (CentOS et Debian) et Windows, C++ (GCC 3.6 et 4.2, Visual Studio 2005), Emacs, Eclipse, Java (Sun JDK) et JNI, bibliothèques Gnome/GTK, MainConcept Codecs SDK, ffmpeg, mxflib, Make, Ant, Subversion, Trac.

## Flipr Networks inc.

### Consultant - Direction technique

Supérieur immédiat: Joseph Martek  
février 2004 à juillet 2006

Développement électronique et informatique (domestique, multimédia, réseau sans fil et affichage numérique). Administration réseau et support technique aux usagers. Planification et gestion des activités de R&D, d'assurance-qualité et de production. Embauche et supervision de stagiaires

#### Environnement:

Debian GNU/Linux, Windows XP Home Edition, Windows XP Media Center, Windows XP Embedded, C/C++, GTK, Python, PHP, C#, VBS, Javascript, Freevo, Firefox, Mambo, Microsoft Embedded Studio, C#-Develop, Microsoft Media Services, XMLTV, Snapstream Media Suite, FirecastOS, Request Tracker, MRTG, SNMP, Nagios, Faqomatic, SQL-Ledger, Subversion.

## Autres expériences professionnelles

- |  |  |
|--|--|
| <b>Solvision inc.</b>                  | - Développeur logiciel;<br>D'août 2006 à septembre 2007.             |
| <b>Acktomic inc.</b>                   | - Spécialiste logiciel;<br>août 2003 à février 2004.                 |
| <b>Prodesol inc.</b>                   | - Spécialiste logiciel;<br>mai 2003 à août 2003.                     |
| <b>École Polytechnique de Montréal</b> | - Étudiant;<br>De octobre 2002 à mars 2003.                          |
| <b>Visuaide inc.</b>                   | - Développeur - Intégration matériel;<br>De février 2000 à mai 2002. |
| <b>Beltron Technologies inc.</b>       | - Ingénieur de test;<br>De janvier 1999 à février 2000.              |