

CURRICULUM VITAE

Nicolas Pajot (PAJN04127208)

pajot.nicolas@courrier.uqam.ca

Je suis étudiant au doctorat en informatique cognitive depuis 2012, sous la direction de M. Mounir Boukadoum. Mes intérêts de recherche englobent tout ce qui touche à la culture et à la pratique vidéoludique. Plus spécifiquement, je me questionne sur l'émergence, dans l'esprit d'un joueur et au fil de sa pratique vidéoludique, d'un "sens ludique" et des représentations qui le sous-tendent. Mon sujet porte sur l'extraction automatique de formes sémiotiques reliées à l'expérience de jeu (le "play") à partir de textes écrits en langue naturelle. Une des pistes que nous explorons actuellement est celle d'un "simulateur de lecture", basé sur des machines à états liquides.

Je détiens un BAA en marketing et systèmes d'information (1994) ainsi qu'une MSc en marketing de l'école des HEC (1996). J'ai également obtenu une mineure en sciences économiques de l'université de Montréal en 1991. Je travaille à temps plein dans l'industrie du jeu vidéo depuis un peu plus de vingt ans. Voici mon parcours professionnel:

Ludia, a Fremantle Company

CTO (Vice-Président, technologie)

2008 - aujourd'hui

Ludia Inc. est une compagnie de jeux vidéo fondée à Montréal qui crée et distribue du contenu de divertissement numérique grand public sur une large variété de plateformes (PC, Mac, Wii, Xbox 360, téléphones intelligents, etc.). Son portefeuille de titres contient des jeux comme Jurassic World™: The Game, Teenage Mutant Ninja Turtles: Legends, Dragons: Rise of Berk, Family Feud® 2 & Friends, etc. Ma responsabilité est de concevoir et implanter la stratégie de technologie:

- Gestion du pipeline de développement multiplateforme (base de code en C++, outils, processus de développement)
- Gestion de la R&D
- Développement de l'engin de jeu, du "back-end" et des outils afférents
- Gestion de l'infrastructure et des opérations en-ligne (plusieurs millions de joueurs connectés chaque jour)
- Développement du pipeline de "big data" et de "data science"
- Gestion des infrastructures TI

GameSift

Co-fondateur et CEO

2007 - 2010

GameSift est un service en-ligne de recommandation de jeux vidéo qui "ressemblent à d'autres jeux" sur les bases de leur contenu intrinsèque, fonctionnant à partir d'une ontologie du jeu vidéo ("the video game genome project"). Un article paru en 2009 décrit son fonctionnement: GameSift: building a video games search and recommendations tool based on a domain ontology (http://www.iadis.net/dl/Search_list_open.asp?code=6059). Mes responsabilités incluent le développement de l'ensemble des composantes technologiques (ontologie, système de recommandation, site web, etc.) et la gestion de l'équipe produisant le contenu.

TRRBO

Co-fondateur et CEO

2002 - 2006

TRRBO est une entreprise de consultation spécialisée dans la résolution de problèmes de performance computationnelle (bas-niveau ou algorithmique) dont les clients sont principalement des entreprises de l'industrie du jeu vidéo (Ubisoft, EA mobile, Jamdat, Hexacto, IGE, etc.). Les mandats réalisés incluent le développement d'un moteur de physique des corps rigide, la R&D sur les prototypes de caméra 3D ("kinect"), et l'optimisation de moteurs de jeu.

Gameloft

Vice-Président, développement de produit

2000-2002

Gameloft est un développeur et distributeur de jeux vidéos sur plateformes mobiles (5000 employés en 2017). Mon rôle chez Gameloft a été de développer les produits et la stratégie de contenu et de superviser les équipes éditoriales dans 12 filiales à travers le monde.

Ubi Soft

Producteur et directeur des activités "en-ligne"

1997 - 2000

Mes responsabilités chez Ubisoft incluent le développement et la gestion opérationnelle du "game service", la plateforme de jeu en-ligne, ainsi que l'élaboration et la gestion quotidienne des sites web des produits du groupe. En tant que producteur, je gérais un projet de jeu basé sur la license "Rayman".

Pyramid Transit

Responsable TI

1990-1994

Mon rôle a été de mettre sur pied l'ensemble de l'infrastructure "TI" de cette usine d'assemblage de fenêtres d'aluminium destinées aux autobus et aux trains. Mes tâches incluent le développement d'un logiciel sur-mesure gérant certains aspects des ventes, de la production et de l'ingénierie, ainsi que le support technique.

Autres informations

- 2017: membre du jury de fin d'études de l'école Rubika (la première école de jeu vidéo française)
- 2016: membre du comité de sélection des présentations au MIGS (Montreal International Game Summit)
- Gagnant de deux concours internationaux de programmation (compétitions de "demomaking", NAID 1996 et 1997)