

Albiez OLIVIER

16 chemin du fort de Chaudanne
25000 Besançon

oalbiez@azae.net

<http://azae.net>

<http://ajiro.fr>

Né le 1 janvier 1973

Gsm : 06 62 76 78 12

Nationalité française, permis B

Coach agile, devops et software craftsmanship

Points forts

- Expert en développement
- Expert des méthodes agiles, coach (scrum, kanban, extreme programming, lean, ...)
- Devops (déploiement continu, time to market, alignement des équipes sur des objectifs business)
- Management d'équipe, Agile Leadership et Management 3.0
- Amélioration continue
- Qualité (tests unitaire, intégrations, fonctionnels, analyse cause profondes)
- Lean Startup, innovation

Compétences techniques

- langages maîtrisés : java, go, python, ruby, C, C++
- framework connus : rails, angularjs, spring, hibernate
- virtualisation applicative : docker
- système : linux

Expérience

COACH AGILE, SOCIÉTÉ GÉNÉRALE

2015- (ACTUEL)

Dans le cadre du centre agile et du programme «continuous delivery» de la Société Générale, j'accompagne de nombreuses équipes dans leur transformation agile de leur organisation à leur façon de développer.

- ⇒ Coaching et mentoring méthodologique et technique
- ⇒ Mise en place des rituels (daily meeting, rétrospective, atelier de planification, atelier d'estimation, démonstration)
- ⇒ Animation d'ateliers avec les équipes d'exploitation et de production pour les prises en compte des besoins non fonctionnels
- ⇒ Animation d'ateliers pour faire progresser les équipes en artisanat logiciel : Test Driven Développement, pair programming, clean code, etc.
- ⇒ Team building et alignement d'équipes sur des visions communes
- ⇒ Coaching d'équipes de managers pour les amener vers de management 3.0
- ⇒ Formation sur des outils de coaching et de leadership

COACH ARTISANT LOGICIEL, AUCHAN DIRECT

2016- (ACTUEL)

Dans le cadre de la refonte du site de e-commerce de AuchanDirect, dans une démarche Lean, j'accompagne l'ensemble de l'équipe d'un des prestataires puis l'équipe de développement interne.

- Coaching et mentoring méthodologique
- Coaching et mentoring technique (Test Driven Développement (TDD), Behavior Driven Development (BDD), couverture de code, clean code, pair programming, déploiement continu, stratégie de test.)

Catalyseur d'agilité, accompagnement de l'innovation organisationnelle. Interventions sur toute la chaîne de production de valeur du logiciel, de la conception à l'exploitation.

- ⇒ Formations techniques, méthodologiques
- ⇒ Coaching devops et agile de l'ensemble des équipes des clients
- ⇒ Facilitation d'atelier d'intelligence collectives

Co-créateur du premier hébergeur Docker en France. Deliverous propose 2 offres, l'une consiste à héberger des conteneurs applicatif Docker, l'autre à fournir une expertise devops ou Docker.

- ⇒ Expertise en developpement
- ⇒ Expertise devops

Zest, refondation

Simplification des concepts de CertifyIt et réorientation du produit pour passer dans un mode SAAS. Changement de technologie. Codage de la plateforme de production avec puppet. Mise en place d'un déploiement automatisé de git vers la production. Interview d'utilisateurs et missions chez les clients des développeurs pour aligner la R&D avec la culture client.

- ⇒ Introduction de la culture devops
- ⇒ Codage de la plateforme (puppet)
- ⇒ Optimisation de la chaine de production de valeur (time to market)
- ⇒ Alignement de la R&D avec la culture client

CertifyIt

Une solution Model-Based Testing qui génère automatiquement les plans de test, et aide à créer et à maintenir un référentiel de test. Formations des ingénieurs R&D. Simplification du produit et des solutions techniques utilisés. Amélioration de la qualité du produit (moins de 12 anomalies par an). Mise en place d'une méthodologie agile basée sur extrem programming. Mise en place et amélioration des pratiques de TDD. Optimisation du délai entre l'idée et la mise sur le marché.

- ⇒ Managment équipe
- ⇒ Gestion du changement
- ⇒ Management produit
- ⇒ Maîtrise des méthodes Lean et agiles
- ⇒ Mise en oeuvre d'une stratégie de tests
- ⇒ Optimisation de la chaine de production de valeur (time to market)

Parkfolio, parking de voirie

Centraliser différentes ressources de télécommunication (PSTN, GSM, Mobitex, TCP/IP, Palm) pour différents serveurs (centralisation d'horodateurs, gestion de parking, bancaire, télé-billetique). Les serveurs devraient tous communiquer avec le gateway en utilisant le même protocole sur TCP/IP.

- ⇒ Mise en place de TDD

Automate de télé-billetique

Recharger et distribuer des tickets de transport sans contact. Projet en grande difficulté. Remotivation de l'équipe. Redéfinition complète de l'architecture. Intorduction des méthodes agiles et coaching de l'équipe.

- ⇒ Conseils en architecture, gestion de projet et management de personnes.
- ⇒ Code automatiquement testé (unitaire et fonctionnel)
- ⇒ Intégration continue (l'intégration et la livraison d'une version prends 1 heure)
- ⇒ Mise en place de méthodologies agiles (extreme programming et scrum)

Varioflex, parking d'ouvrage

Assainir les développements, redonner un but, une cohérence et une dynamique à l'équipe de développement. Introduire des méthodes agiles et les tests.

- ⇒ Formation aux tests unitaires et Python
- ⇒ Programmation d'une infrastructure de tests fonctionnels.
- ⇒ Outillages et prototypage (build automatique, outil de validation d'intégration, ...)

DEVELOPPEUR, UBISOFT

1999-2001 (2 ANS)

Rayman II PC

Réalisation d'une protection logicielle basée sur l'obligation de présence d'un CD-ROM Rayman II dans le lecteur pendant la durée du jeu. Réalisations :

- ⇒ Étude des techniques de piratage des jeux vidéos, et des systèmes de protection
- ⇒ Sélection d'une série de techniques en fonction des délais et des coûts
- ⇒ Implémentation des techniques retenues (checksum, cryptage, génération dynamique de code, ...) et validation
- ⇒ Réalisation des masters protégés des CD-ROM pour l'envoi aux usines de presses

La protection réalisée a été la meilleure réalisée à ce jour chez Ubisoft : elle a tenu un peu plus de 10 mois

Rayman II PSX2

Portage et amélioration du jeu Rayman II PC sur la console Playstation II de Sony. Réalisations :

- ⇒ Étude et optimisation du module matricielle. Utilisation des matrices 4x4 pour les transformations géométrique. Intégration du nouveau module dans le moteur existant (1000000 lignes de code)
- ⇒ Optimisation mémoire du module d'animation
- ⇒ Étude et optimisation de la machine virtuelle réalisant les comportements des acteurs du jeu vidéo
- ⇒ Test intensif du produit

Conseils et formations

Préparation et animation d'une formation interne sur la programmation objet, la méthodologie et le C++. Étude et propositions d'amélioration de la production d'un jeu vidéo (du code et des données)

Projet Largo Winch (PC, PSX2, Xbox)

Création d'un jeu d'aventure sous la licence Largo Winch pour différentes cibles (PC, Xbox, Playstation II). Réalisations :

- ⇒ Amélioration et développement des outils de production de données
- ⇒ Optimisation de l'affichage graphique
- ⇒ Portage du jeu sur la console Xbox (Microsoft)

Expériences extra-professionnelles

ORGANISATEUR DE L'AGILE TOUR BESANÇON

2008, 2009

Ces deux agiles tour ont réunis une centaine de personnes à chaque fois. Participation à la définition du programme, à la logistique et animation d'ateliers.

ORGANISATEUR DE SOIRÉE AGILE SUR BESANÇON

2007

Mise en place et animation de soirées régulières sur des méthodes ou des techniques de développement.

Formation

1999-2015	Nombreuse formations et auto-formations Ruby, Python, Go, Java, GNU/Linux, management, lean, startups, ...
1998	1re année de thèse d'informatique Analyse de régions de tableaux Ecole des Mines de Paris
1997	DEA d'informatique Imagerie, parallélisme et intelligence artificielle Université Louis Pasteur, Strasbourg
1996	Maîtrise d'informatique Université Louis Pasteur, Strasbourg
1995	Licence d'informatique Université Louis Pasteur, Strasbourg
1994	DEUG de mathématique Université Louis Pasteur, Strasbourg
1991	BAC E Lycée Couffignal, Strasbourg

Langues

Anglais : Technique

Divers

CENTRES D'INTÉRÊT

Escrime.

Jeux de rôle, sur table et grandeur nature.

Wargames, jeux de plateau et jeux informatiques.

Musique : formation classique (trompette et chant), ouverture sur tous les genres.