



PEIFFERT Guillaume

Futur diplômé du Master
Informatique et Sciences de l'Image
Université de Strasbourg

25 ans
1 rue de l'auberge de jeunesse
67200 Strasbourg
06 45 80 57 89
peiffert@outlook.com
<http://peif.fr/>

STAGES

Janvier à juillet 2015
7 mois

Développement GPU en C++ et GLSL de techniques de rendu transparent indépendant de l'ordre d'affichage via le moteur de rendu Ogre et **Intégration** d'Ogre au Framework For Software Production Line (FW4SPL)
IRCAD (formation et recherche chirurgicales)

Juillet 2014
6 semaines

Modélisation et animation 3D de vêtements pour cliniciens sous 3DSMax à partir de maillages et MOCAP
Equipe de recherche IGG de l'Université de Strasbourg

Juin à août 2012
10 semaines

Développement web d'un gestionnaire de projets intégré au système administratif de l'entreprise en html PHP JS CSS
Nimesis Technology (alliage à mémoire de forme)

Février à juillet 2011
6 mois

Etude statistique en vue d'optimiser les pertes d'acier en production sur les laminoirs à froid, par limitation du rétreint
ArcelorMittal de Florange

Janvier à juin 2010
6 mois

Amélioration du contrôle qualité par l'établissement d'un système d'aide au contrôle interne
Meusonic (hyperfréquence)

CURSUS

2013-2015

Master Informatique spécialité Sciences de l'Image avec mention AB
Université de Strasbourg

2012-2013

Licence Mathématiques et Informatique mention Informatique
Université de Strasbourg

2011-2012

DUT informatique en Année Spéciale
Université Paul Verlaine de Metz

2008-2011

Classe préparatoire intégrée de deux ans en mécanique et production
Ecole Nationale d'Ingénieurs de Metz

PROJETS UNIVERSITAIRES

Master 2
150 heures

Implémentation du Screen Space Ambient Occlusion pour la visualisation de maillages (réalisé sur CGoGN, en C++, OpenGL et GLSL)
Projet de programmation avancée

Master 1
150 heures

Extraction de points caractéristiques d'un maillage 3D basée sur la différence de gaussiennes (réalisée avec Matlab et Meshlab)
Travaux d'Etude et de Recherche

COMPETENCES

Informatique :

Connaissance des langages et bibliothèques :
C, C++, Java, C#, Ada, VB, OpenGL, GLSL, Ogre3D, SQL, MatLab, web (html5, CSS, SVG, JS, PHP), Delphi, VBA, QT, wxWidgets

Notions :

WebGL, Réalité Augmentée, Réalité Virtuelle, XML, KinectSDK, réseau, certification (Frama-C, coq)

Compétences autres :

CAO (Catia, Inventor, SolidWork), modélisation (Blender, 3DMax, AutoCAD, Meshlab), graphisme (Photoshop, Gimp, Illustrator, Inkscape), UML

Langues :

Lu/écrit/parlé en Anglais et des notions d'Allemand

LOISIRS

Musicien amateur (guitare, basse, chant-chorale) dans des formations