



PEIFFERT Guillaume

Ingénieur en Informatique
Master en Sciences de l'Image
Université de Strasbourg

01/04/1990
9 rue du Donon
67200 Strasbourg
06 45 80 57 89
peiffert@outlook.com
<https://peif.fr/>

Poste

Sept 2015 à
aujourd'hui

Ingénieur Informatique et Mécanique

Développement du moteur de simulation C++ Sofa
Développement d'interfaces web connectées
Développement d'interfaces et rendus 3D temps réel
Enrichissement des outils d'intégration continue
Expérience de SCRUM Master
InSimo (simulation numérique)

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

Juin à août 2012
10 semaines

Equipe de recherche IGG de l'Université de Strasbourg
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

COMPETENCES

Informatique :

Connaissance des langages et bibliothèques :
C++, Python, OpenGL, GLSL, Ogre3D, Unity,
web (html5, CSS, JS, Threejs, WebGL, vue.js)

Notions :

Réalité Augmentée/Virtuelle/Mixte, KinectSDK, outils d'admin. sys.

Compétences autres :

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

Langues :

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

LOISIRS

Musicien amateur (guitare, basse, chant-chorale)