

Compétences

| | |
|----------------------------------|---|
| Langages de programmation | C, C++, Java, Python (Jython), Javascript, PHP, (X)HTML, CSS, PL/SQL |
| SGBD | Oracle, MySQL |
| Systèmes d'exploitation | Windows, Linux |
| Outils | Visual Studio, MS Office, Photoshop, SVN, GIT, Redmine |
| API | Node.js, Vert.x, CUDA, OpenCL, Qt, DirectShow, GStreamer, DirectX, OpenGL, OpenAL, FMOD |

Expérience professionnelle - Stages

| | | | |
|---------------------|-------------------------------|---|-------------------------------------|
| Actuellement | Depuis Juin 2011 | Ingénieur logiciel développement d'une solution web de transcodage (utilisation des websockets) Amélioration de la suite 3DTV Solutions « 3D Media Fab » | OPEXMedia Reims (51) |
| 2010 | Octobre à Novembre | Développeur développement d'un logiciel de lecture et d'encodage de vidéos 3D relief | 3DTV Solutions Reims (51) |
| | Avril à Septembre | Stage développement d'un plugin audio pour un logiciel de compositing 3D, développement d'un logiciel de lecture et d'encodage de vidéos en 3D relief et élaboration de son plugin NVidia 3D Vision | 3DTV Solutions Reims (51) |
| 2007 | Juin à Août | Stage mise à jour d'un logiciel d'extraction de données DADS-U | GFI Progiciels Reims (51) |
| 2006 | Juin à Septembre | Traduction française du jeu-vidéo « Mazes of Fate » (Gameboy Advance et Nintendo DS) développé par Sabarasa Entertainment | |

Études

| | | |
|------------------|--|---------------------------|
| 2009-2010 | Master Informatique EEAMI parcours « Ingénierie de l'Image et de la Connaissance » | Université de Reims (51) |
| 2008 | Licence Informatique (MMI) | Université de Reims (51) |
| 2007 | DUT Informatique | IUT de Reims (51) |
| 2005-2006 | BTS Systèmes Electroniques | Lycée François Bazin (08) |
| 2004 | BAC STI Génie Electronique | Lycée François Bazin (08) |

Divers

Anglais (lu, écrit et parlé)