

Adresse	6 Passage du quignon, 92000 Nanterre
Mobile	06.26.54.28.68
Courriels	jobs@stephane-baudoux.com
Sites internet	http://www.stephane-baudoux.com http://www.daidalos-game.com

Etude et diplômes

2009 – 2011 – Master Informatique – Développement des Applications Réparties

- Faculté de Science de Reims

2007 – 2009 – Licence Informatique

- Faculté de Science de Reims

2005 – 2007 – DUT Informatique – Génie Logiciel

- Institut Universitaire Technologique de Reims

2004 – 2005 – Baccalauréat Scientifique Ingénieur

- Lycée Leonard de Vinci à Soissons

Compétences

- C/C++ (STL, Qt)
- Java EE (servlets, jsp ...)
- SQL – Oracle
- Java SE (Swing, Java2D)
- Web Services
- 910 points au TOEIC
- DirectX et OpenGL
- Corba / XML RPC / Java RMI

Expérience professionnelle

Avril – Septembre 2011 – Stage en cryptanalyse logique, Faculté de Science de Reims

- Réalisation d'une interface de visualisation de problèmes SAT en Java 6.0 Swing sous patron MVC.
 - Modélisation graphique d'un problème SAT.
 - Dialogue avec un solveur SAT (C++) par connexion réseau pour modifier l'état du problème et voir les conséquences de ces modifications.
- Réalisation d'un solveur SAT en C++ pour tester l'interface.

Mai – Juin 2010 – Travaux d'Etude et de Recherche, Faculté de Science de Reims

- Réalisation d'un moteur de particules 3D utilisant les fonctionnalités suivantes :
 - Programmation C++ / DirectX9 / HLSL / LUA.
 - Utilisation de techniques avancées (Geometry Instancing, Deferred Shading).

Avril – Juin 2007 – Stage au National College of Ireland, Dublin, Irlande

- Réalisation d'un cédérom interactif pour la branche Business de l'université.
 - Réalisation en Flash et Action Script 2.0.
 - Travail sur l'aspect fonctionnel avec mise en place de la structure et du contenu.

Expérience personnelle

2008 – courant – Réalisation de différents types de programmes comme travail d'apprentissage.

- Maquettes de jeux vidéo 3D
- Applications Java / C++