

# Guillaume SIORAK

30 rue de Châtivesle  
51100 REIMS  
Né le 06 Novembre 1986 à Paris 9<sup>ème</sup>  
Célibataire, nationalité française

Tél. 06 08 93 27 42

Email [guillaume.siorak@etudiant.univ-reims.fr](mailto:guillaume.siorak@etudiant.univ-reims.fr)

**Mission** : Développeur d'applications.

## Formation

- 2010** : Master d'Informatique (2<sup>ème</sup> année). Spécialité Imagerie Numérique, formation en cours.  
Université de Reims (**Marne – 51**).
- 2009** : Master d'Informatique (1<sup>ère</sup> année) avec mention.  
Université de Reims (**Marne – 51**).
- 2008** : Licence de Mathématiques, Mécanique et Informatique (MMI), parcours Informatique.  
Université de Reims (**Marne – 51**).
- 2007** : Diplôme Universitaire et Technologique (DUT) Informatique. Spécialité Imagerie Numérique (8<sup>ème</sup>).  
IUT de Reims-Châlons-Charleville (**Marne – 51**).
- 2005** : Baccalauréat Scientifique spécialité Physique-Chimie, Aix-en-Provence (**Bouches-du-Rhône – 13**).

## Expérience Professionnelle

- Avril – Juin 2009** :  
Entreprise **TVPaint Development** ([www.tvpaint.com](http://www.tvpaint.com)) (**Metz – 57**).  
Stage en tant que développeur d'applications sur la mise à niveau du logiciel de dessin d'animation graphique **TVPaint Animation**.
- Intégration des fonctionnalités de webcam sous la plateforme Linux du logiciel (capture vidéo, gestion de plusieurs webcams, outils pour le *stop-motion*).
  - Recherches d'informations sur les fonctionnalités des outils à implanter.
  - Intégration des outils de chargement audio et vidéo avec la bibliothèque FFmpeg.
- Septembre 2008 – Aujourd'hui** : Emploi à temps partiel en tant qu'Animateur (croupier) lors de soirées Casino.  
Société L'Arnaque ([www.larnaque.fr](http://www.larnaque.fr)) (**Marne – 51**).
- Avril – Juin 2007** :  
Stage au laboratoire du **CReSTIC** groupe **SIC/MADS** à l'IUT de Reims (**Marne – 51**).  
Réalisation d'applications (C++, Qt, OpenGL) pour un gant de données (*Data Glove*).

## Compétences

### Programmation Orientée Objet :

C/C++, Java, Visual Basic.

- ↳ Réalisation d'un jeu de Sudoku en projet de 1<sup>er</sup> année de DUT et reprise d'un projet concernant le Traitement et la Synthèse d'Images Médicales en 4 Dimensions en 2<sup>ème</sup> année.

### Bibliothèques graphiques :

OpenGL, DirectX, Qt (Bibliothèque d'interfaces).

### Modélisation :

Merise, UML.

### Programmation Web :

PHP, HTML, CSS, JavaScript.

### Bureautique :

Microsoft Word, Excel, Power Point, LaTeX, Adobe Photoshop.

### Systèmes d'exploitation :

Windows XP, Linux, Mac OS X.

## Informations Complémentaires

**Langues** : **Anglais** – Très bon niveau, vocabulaire courant et technique. Préparation au TOEIC en cours.  
**Espagnol** – Niveau BAC.

**Centres d'intérêts** : Films et séries (VO), voyages (Las Vegas, New York, Miami), musique (guitare), lecture (science-fiction), informatique (Hardware/Software).