

Henri PAYNO

Tél : (+33)6 81 74 36 98

E-mail : henri.payno@gmail.com

Né le 27 février 1986

Nationalité : Française

Ecole d'ingénieur en informatique – UTBM
Stage de fin d'études*Disponibilité* : à partir du 7 février 2011*Durée* : 24 semaines minimum

Permis B – Véhicule personnel

Formation	
<i>2008-aujourd'hui</i>	UTBM (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard) en Génie Informatique – Filière Imagerie, Interaction et Réalité Virtuelle. Cursus Génie logiciel suivi en parallèle. Pour plus d'informations sur l'université : www.utbm.fr
<i>2006-2008</i>	Cycle préparatoire UTBM.
<i>2006</i>	Faculté de Lyon en mathématique.
<i>2005</i>	Baccalauréat Scientifique option Physique Chimie (mention Assez Bien)

Expérience professionnelle	
<i>Septembre 2009 – Février 2010</i>	Stage chez Ségula Technologies. Développement d'un Gestionnaire électronique de Document (Modèle Client-serveur). Développement en PASCAL orienté objet sous BORLAND DELPHI 7.
<i>Février 2009 – Avril 2009</i>	Stage chez Lexip. Développement firmware (C sous MPLAB) et plugins pour souris 3D (C++, C# sous Visual studio 2005).
<i>Juillet 2006</i>	Stage ouvrier chez PSA Sochaux, travail sur chaîne de montage.
<i>Juillet-Août 2004</i>	Emploi saisonnier chez PSA Sochaux, travail sur chaîne de montage.

Compétences Informatiques	
<i>Langages</i>	Très bonne connaissance de MATLAB, SQL. Bonne connaissance du C, C++, Java, Delphi, LISP, Prolog. Bases en C#, ARM.
<i>Imagerie</i>	Très bonne connaissance des outils mathématiques pour l'imagerie (changement de repère, manipulation de quaternions...). Bonne connaissance d'OpenGL. Développement d'un projet d'API graphique en C++ pour des jeux de plateaux se basant sous OpenGL. Actuellement suivi de cours sur les reconnaissances de forme et de travaux pratiques sous 3DsMax.
<i>IA</i>	Bonne connaissance de l'IA pour les jeux vidéo (perception, déplacement, interaction avec l'environnement). Développement d'un projet en Java sur le comportement des foules lors de concerts en plein air (déplacements, réactions face à un danger...) Actuellement suivi de cours sur les multi-agents, logique floue et réseaux de neurones.
<i>Web</i>	Bases en HTML, CSS, Action Script. (développement à titre personnel d'un site web)
<i>OS</i>	Bonne connaissance des systèmes Windows. Travail régulier sous système Unix (Ubuntu).
<i>Environnement de développement</i>	Travaux réalisés sous Eclipse, Visual studio, Borland.
<i>SGBD</i>	Bonne connaissance de MS Access et d'Oracle.
<i>Conception</i>	Bonne connaissance de Merise 2. Solide bases en UML, réseaux de Petri.

Langues	
<i>Français</i>	Langue maternelle.
<i>Anglais</i>	Très bonne compréhension, bon niveau oral. Score au T.O.E.I.C 2008 : 850/990.
<i>Espagnol</i>	Niveau scolaire.

Centres d'intérêts
Jeux vidéo, histoire, géopolitique, cinéma, musique, sport.