

Pierre Geissler

Développeur C++, SQL, shaders
Formateur

CONTACT

- 07.68.25.21.69
- Nîmes, France
- contact@pierregeissler.fr
- pierregeissler.fr
- github.com/gitdepierre

COMPÉTENCES

- C / C++
- GLSL / Cg (shaders)
- Bases de données
- Formation dans tous ces domaines
- Suivi de projets de jeux en C++

LANGUES

- Français - natif
- Anglais - courant

PROJETS

- CPPShader (open source)
- reversepedia.org
- colorcube.fr

13 ans d'expérience en formation et accompagnement d'équipes de développement, avec le suivi de plus de 40 projets, et la formation de plus de 800 étudiants. Spécialisé dans l'analyse des problématiques techniques et fonctionnelles, la recherche de solutions et l'arbitrage entre qualité, faisabilité et délais.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

2013 - 2026

Formateur en programmation

Créajeux - Nîmes, France

- Programmation C++ : jeux en 2D, collisions, physique, rendu.
- Shaders (Cg, GLSL) : post FX, shadow mapping, reconstruction de position, ray marching, CUDA.
- Bases de données (MySQL, SQLite)
- Projets de fin d'année : suivi de l'évolution du projet, review de code, gestion de conflits.

2011 - 2013

Programmeur multimédia

Westimages - Nîmes, France

- Brochures commerciales interactives sur tablette.
- Visualisation du Château de Versailles sur tablette.
- Fiches produit et configurateur en ligne pour Airbus Helicopters.
- Jeu de simulation de patinage de vitesse pour la patinoire de Reims.
- De nombreux autres projets multimédias et interactifs variés.

FORMATION

2009 - 2011

Formation programmeur jeux vidéo

Créajeux - Nîmes, France

- C++ avancé, DirectX, OpenGL, IA, physique, réseau, XNA (Xbox 360).

2007 - 2009

DUT Informatique

IUT Belfort-Montbéliard

- C, C++, Java, Python. Bases de données. Administration et programmation système.

2003 - 2007

Baccalauréat scientifique - spécialité SVT

CENTRES D'INTÉRÊT

Projets personnels dans des domaines variés - Programmation GPU/SIMD - Visualisation de données - Programmation système bas-niveau