

CHAPIN ALEXANDRE

Recherche de stage fin d'études ingénieur informatique



<https://github.com/AleksandreGit>



<https://www.linkedin.com/in/alexandre-chapin/>



alexandre-chapin.fr

Contact

- 10 Rue de la Rivière
35510, Cesson-Sevigné
- alexchapin@hotmail.fr
- 07 55 67 31 17



Compétences

OpenCV
OpenGL TensorFlow Java
C++
Python Angular

Langues : Anglais bon niveau (B2-C1, utilisation quotidienne : vidéos, séries, lecture, ...).

Expériences professionnelles

2020

Capgemini

Stage de cycle ingénieur

Travail au sein du projet Erable (PaaS) dans un contexte Agile et de déploiement continu (DevOps).

- Mise à jour de bibliothèques de logs en Javascript (NodeJS), Java, Php.
- Utilisation de nombreux outils (Jenkins, Git, Puppet, Jira, Confluence, ...).
- Travail avec la stack ELK (Elasticsearch, Logstash et Kibana).

2021

Inria Rennes

Stage en recherche informatique

Travail sur le projet "Event by Eleven" en partenariat avec l'entreprise Golaem et les chorégraphes n+n Corsino. Mise en place d'un POC pour la structure du projet : connecter de multiples Kinect pour une installation composée d'un écran de plusieurs mètres.

- Création d'un exécutable permettant de calibrer plusieurs Azure Kinect (calibration intrinsèque, extrinsèque).
- Connexion et gestion du suivi de corps de multiple Kinects synchronisées sur l'Unreal Engine 4.
- Reconnaissance de gestes avec les données récupérées des Kinect.

Centres d'intérêt

Associatif :

- Vice-président de l'association InsaLan (membre de l'AEIR) pour sa 15e édition. Management et coordination d'une équipe composée de plus de 80 étudiants afin d'organiser un événement d'envergure nationale.
- Elève ambassadeur Capgemini pendant l'année scolaire 2019-2020.

Sport :

- Fitness, boxe.
- Football pendant 12 ans (2 tournois internationaux en Suède et Finlande).

Loisirs :

- Programmation (Création d'un jeu vidéo en C++).
- Dessin, montage vidéo/photo.
- Jeux vidéos : RPG, Aventure, MOBA, FPS, ...

Projets

CRÉATION D'UN JEU VIDÉO EN 2D

SFML + OpenGL + C++

Création d'un jeu vidéo avec le langage C++ et la librairie SFML. Projet réalisé durant mon temps libre afin de perfectionner mes compétences globales en programmation (diagrammes UML, patrons de conceptions, versioning, ...) et en C++.

CRÉATION D'UNE ANIMATION EN 3D

OpenGL + C++

Animation mettant en scène un vaisseau spatial à l'aide d'OpenGL et du langage C++. Dans le cadre d'un cours d'Informatique Graphique.

APPLICATION D'ANNOTATION DE DOCUMENTS ANCIENS

Python + Qt + OpenCV

Création d'une application en PyQt permettant l'annotation d'anciens registres militaires (XVIIIe siècle). Projet de 3e année.

Etudes

2017

Lycée Alfred de Vigny, Loches, 37600

Baccalauréat

Bac S spécialité Mathématiques, Mention très bien.

INSA, Rennes, 35700

2017-2022

Cursus ingénieur en Informatique

Prépa intégrée: Mathématiques, Physique, Mécanique, Programmation, ...

Cycle informatique spécialité Média & Interactions : apprentissage d'OpenGL, des interactions dans des mondes virtuels, étude du TALEO, projets informatiques, ...

Voyage Erasmus à Luleå en Suède (cours d'IA, de création de jeux vidéos, ...).