







ADIL AYOUB

ÉTUDIANT À STRASBOURG



PROFIL : Désireux de développer constamment mes compétences afin d'assurer mon évolution professionnelle, je suis confiant en mes capacités et je recherche un stage pour ma deuxième année du master Image et 3D.

COORDONNÉES

-  +33 6 01 07 30 76
-  ayoub.adil0406@gmail.com
-  301 B avenue de Colmar,
67100 Strasbourg
-  ayoub-adil
-  ayoub-adil
-  Potfolio

DIPLOMES

- **Université de Strasbourg**
UFR Informatique
JUN 2024 (EN COURS...)
Master en Image et 3D
- **Université de Clermont Auvergne**
Institut d'informatique (ISIMA)
JUN 2021
Licence en sciences informatiques
- **Université Hassan II**
Faculté des sciences et techniques Mohammedia
JUN 2020
Licence en informatique, réseau
et multimédia (1^{er} place)
- **Université Hassan II**
Faculté des sciences et techniques Mohammedia
JUN 2019
DEUST en mathématiques, informatique
et physiques

COMPÉTENCES

- Langages de programmation**
OpenGL | Python | JavaScript | Java
| C | C++ | Matlab | PHP ...
- Technologies Web et Mobile**
node.js | react.js | react Native
Flask | HTML5 | CSS3 | JQuery
Bootstrap ...
- Conception et SGBD**
MCD | MLD | UML | Mysql | firebase
Oracle ...
- 3D et traitement d'images**
Unity | Unreal Engine 5 | OpenGL |
C++ | Blender | OpenCV | Matlab ...

CERTIFICATIONS

- Kaggle**
Data Cleaning
Pandas in python
Data Visualization
- Cisco**
CCNA Routing and Switching :
Introduction to Networks

LANGUES

Français, Anglais, Arabe

LOISIRS

Technologie | Gaming
Voyages | Cyclisme | Alpinisme

PROJETS

- **Projet de Master 150h**

- Outils et environnements pour protocoles expérimentaux en réalité virtuelle**

- SEPTEMBRE 2023 - JANVIER 2024 @[ICUBE](#)

- Conception et développement d'environnements virtuels pour la recherche en psychologie et intégration de technologies RV dans des applications thérapeutiques.

- **Projet académique**

- Monte Carlo Path Tracing**

- DÉCEMBRE 2023 @[UNISTRA](#)

- Analyse de la technique de Monte-Carlo Path Tracing avec développement GPU en C++ et shaders, dans des scènes avec réflexion, ombres et transparence.

- **Projet académique**

- Jeu en Réalité Virtuelle**

- DÉCEMBRE 2023 @[UNISTRA](#)

- Création d'un jeu en réalité virtuelle pour Oculus sous Unity, avec développement en C++.

- **TER - Travail de l'Etude et de la Recherche**

- Interaction avec des objets en Réalité Virtuelle**

- JANVIER 2023 - JUIN 2023 @[ICUBE](#)

- Association de gestes et de postures à la manipulation des objets 3D dans Unreal Engine 5.

- **TER - Travail de l'Etude et de la Recherche**

- Génération de cartes de saillances d'image 2D et 3D**

- JANVIER 2022 - JUIN 2022 @[ICUBE](#)

- Génération de cartes de saillance des interfaces 2D et 3D, utilisant des modèles CNN PyTorch.

- **Projet académique**

- Développeur Graphique 3D**

- DÉCEMBRE 2021 @[UNISTRA](#)

- Conception et rendu d'un paysage extérieur en 3D sous OpenGL, avec modélisation d'un terrain basé sur une heightMap, incluant une zone d'eau intégrée à la scène.

- **Projet de fin d'études - Stage**

- Leader de groupe & Développeur Full-Stack**

- AVRIL 2020 - JUIN 2020 @[FSTM](#)

- App *Web* et *Android mobile* pour la gestion des Smart Homes à distance.
- Conception et mise en œuvre d'un modèle de commande de certains services de Smart Home
- Console entreprise