Rémi Ovazza Ingénieur diplômé ENSEA

Recherche CDI Développeur Logiciel Jeux-vidéo ou Ingénieur Logiciel Embarqué



Né le 01/01/2000 15 Rue Pierre Brossolette, 91430 Igny 06 52 69 30 63

remi.ovazza@ensea.fr https://github.com/Gzethicus

Version mise à jour sur GitHub

nttps://gitnub.com/Gzetnicus		version mise a jour sur <u>GitHub</u>
	Formation	l
2020-2023	Cursus ingénieur ENSEA spécialisation en informatique et systèmes, majeures éléctronique & traitement du signal, option traitement d'image et réalité virtuelle	
2018-2020	CPGE Maths/Physique – Lycée J.	-B. Corot, Savigny-sur-Orge
2018	Bac S spé SI, mention Bien	
	Carrière	
1 ^{er} semestre 2023		Qualcomm eloppement d'une API python pour une GUI de CAD plateforme-agnostique
Été 2022	-Etude des temps d'acquisition	ation d'acquisition d'image Poladerme ; et optimisation de la séquence de capture ; on de la base de donnée en ligne et de son AP

Projets académiques	
Développement d'un jeu de duel tour par tour en C++	(Équipe de 4)
Algorithme de traduction de langages naturels hors-ligne en Python	(Équipe de 4)
Développement d'un jeu FPS multijoueur sous Unity	(Binôme)
Création des modèles 3D du jeu susmentionné sous Blender	(Solo)
Développement d'un moteur de jeu physique 2D en Java	(Solo)

Compétences		
Programmation:	C/C++, C#, Java, Javascript, Python, ASM, VHDL	
Informatique :	Git, Godot, Unity, Docker, Blender, Inkscape	
Scientifiques:	Traitement du signal (et images), Statistiques, Électronique, Machine learnin	
Bureautique :	Excel, Word, PowerPoint	
Langues:	Anglais (TOEIC 975), Notions d'italien (A2-B1)	
Atouts:	Critique, Rigoureux, Organisé, Autonome	
	Centres d'intérêts	

Informatique, Jeux de rôles, Culture des memes