Jonathan Cabezas

Cherche stage de fin d'études de 5 à 6 mois dans l'image, le développement et la 3D. Disponible à partir du 1er Mars 2021



Contact



✓ jonathan@jcabezas.fr

(+33)6.27.96.57.71

in jonathan-cabezas-23b264150

JonathanCabezas

Compétences techniques

Infographie



Data Science



Complémentaire



Certifications

TOEIC LPIC-1 Cisco CCNA 1

À propos de moi

- Agé de *23 ans*, les gens me décrivent *ouvert d'esprit*, *force de proposition*, *méticuleux* et *porté par la passion*
- *Anglais courant* (990/990 au TOEIC),
 bon niveau en espagnol et *notions de japonais*
- Hobbies: *Escalade*, *échecs*,
 guitare, *réalité virtuelle*, et tout type de *sciences*

Formation

Master Image Développement et Technologie 3D

Université Lyon 1 Claude Bernard Septembre 2020 - Maintenant

Master Data Science

Université Lyon 1 Claude Bernard Septembre 2018 - Septembre 2020

Licence d'informatique option Mathématiques

Université Lyon 1 Claude Bernard 2015 - 2018

Classe préparatoire MPSI

Lycée La Martinière Monplaisir 2014 - 2015

Expérience professionnelle

Développeur Web et Administrateur Système

New Generation SR, Lyon

Février 2019 - Août 2019

- · Création d'images Docker
- Développement Web full stack sous Django, API RESTful
- Mise en place de machines virtuelles
- · Scripts Bash et Python

Tuteur

Décembre 2018 - Février 2020

- Encadrement de TP d'informatique de Licence 1 (sous contrat)
- Cours et TD d'informatique de Master 1 (bénévolat associatif)

Professeur particulier

Juin 2016 - Septembre 2019

• Aide au devoir et cours pour collégiens et lycéens (Sciences et langues)

Projets récents (< 4 mois)</p>

Transfert de style d'une peinture à une image avec *Pytorch*

Reconnaissance de piéton

Génération de textures infinies

Génération de terrain procédurale sur Shadertoy

Extraction de texte d'un document avec *OpenCV*

Génération de panorama à partir de photos sous *Matlab*

Lancer de rayons sur *Compute Shader* avec *OpenGL*

Triangulation et manipulation de *maillages 2D et 3D* en *C++*

Développement d'algorithmes de *compression* audio et vidéo

Animation d'un tissu à partir des lois de Newton en *C++*