

Kevin Pantelakis

☎ : 514-515-8221
✉ : kev.pantelakis@gmail.com

🌐 : kevPantelakis.github.io
in : linkedin.com/in/kevinpantelakis

Langues parlées et écrites

Français parlé : Excellent Français écrit : Très bon
Anglais parlé : Très bon Anglais écrit : Excellent

Formation

2015-2019	Études au Baccalauréat en Génie logiciel École Polytechnique Montréal 120 crédits complétés en date de mai 2019
2015	Diplôme d'études collégial en Science Informatique et Mathématique Cégep Régional de Lanaudière à Joliette

Connaissances informatiques et techniques

Langages de programmation

- C#
- Python
- Java
- C/C++
- HTML/CSS
- Typescript et Node.js

Environnements de développement et outils logiciels

- Unity3D
- Unreal Engine
- Visual Studio
- Logiciels JetBrains
- Connaissances de base 3D avec le logiciel Blender
- Git/GitHub
- SVN
- Méthodologies agile SCRUM

Expérience professionnelle

Développeur de jeux multijoueur en réalité virtuelle

Hiver 2019

Projet final de génie logiciel pour VR Tracker

- Développer et concevoir trois jeux, multijoueurs en ligne, en réalité virtuelle
- Produire la documentation nécessaire au développement antérieur
- Communiquer directement avec le client
- Gérer une équipe de 5 personnes
- Gérer les sprints
- Coordonner le développement de toutes les parties des jeux
- Assurer la qualité et la propreté du logiciel livré

Développeur Logiciel

Été 2017

Stage chez Bombardier Transports

- Développer une solution d'intégration continue pour différents projets de l'entreprise
- Concevoir un protocole de communication en Python simulant un système de freinage
- Participer et animer des rencontres SCRUMS
- Définir des sprints
- Estimer le temps requis pour exécuter les tâches demandées

Projets et réalisations

PolyHx

2016 — 2019

Dirigent et cofondateur de PolyHx, un comité étudiant en charge de l'organisation d'Hackathons dans les domaines de la ville intelligente et de l'intelligence artificielle ainsi qu'à la participation à diverses activités liées au domaine informatique.

- Organiser et superviser des événements de plus de 300 personnes
- Animer les rencontres du conseil d'administration
- Rédaction des ordres du jour et des comptes rendus
- Gérer des bénévoles présents pour les événements
- Préparer les publications sur les réseaux sociaux et les courriels pour les événements
- Gestion des différentes plateformes de communications

DestinatR : Conception d'une application Android dans le but de faciliter le stationnement (HackQc)

Hiver 2017

DestinatR est une application créée dans le cadre de l'hackathon HackQc. L'application facilite le stationnement en élaborant un trajet vers une place de stationnement près de la destination désirée. L'application s'est rendue dans le top 10.

- Analyser et concevoir un projet en 48 heures
- Travailler avec une équipe de 5 personnes
- Approfondir mes connaissances en Typescript et Node.js
- Analyser les données ouvertes de différentes villes
- Concevoir des modèles pour les données

CityMinR : Conception d'un extracteur de données ouvertes (conUHacksII)

Hiver 2017

CityMinR est une application web servant à simplifier l'accès aux données ouvertes fournies par certaines villes. Cette application a été développée lors du ConUHacksII.

- Analyser et concevoir un projet en 24 heures
- Travailler avec une équipe de 4 personnes
- Apprendre Typescript et Node.js
- Analyser l'API du site de la ville de Montréal
- Concevoir l'extracteur de données

Projet intégrateur : Design et Conception d'un jeu 3D complet OpenGL

2015

- Analyser et concevoir un projet d'envergure
- Diriger une équipe de 4 personnes
 - Définir les tâches à réaliser
 - Organiser les rencontres hebdomadaires
 - Établir des échéanciers
 - Superviser le travail des membres de l'équipe
- Créer un moteur d'affichage 3D efficace
- Création d'une caméra 3D fonctionnelle
- Faire le déplacement du joueur
- Gérer les effets de la physique sur le joueur
- Créer des modèles 3D avec Blender
- Implémenter l'affichage du jeu (temps, vie, etc.)