

LUCAS BRAND

INFORMATIONS PERSONNELLES

Âge : 23 ans

Nationalité : Français

Certificats :

- Diplôme SST à jour
- Permis B + Véhicule
- Coursera : Certificat Tensorflow

CONTACT

(+33) 7 81 04 10 00

lucas.brand@technifree.fr

Mobilité : Grand Ouest

 github.com/LVBrand

COMPÉTENCES

PROGRAMMATION :

- Python (Tensorflow, Keras, Sklearn)
- C++ / C#
- Java / Javascript (Three.js)

MOTEUR GRAPHIQUE :

- Unity (C#)
- Unreal Engine 4 (C++)
- Source Engine 2 (Hammer)

OUTILS DE DEVELOPPEMENT :

- UML
- Git (GitHub, GitLab)

BUREAUTIQUE :

- Pack Microsoft Office
- LaTeX

LANGUES

Français - Langue Maternelle

Anglais - Courant - TOEIC (950/990)

CENTRES D'INTÉRÊTS

Sport : culturisme, force athlétique

Arts-visuels : dessin, peinture, cinéma

Intelligence Artificielle : generative deep learning, pathfinding

Réalité Virtuelle : veille technologique

OBJECTIF

Élève ingénieur en double diplôme (M2 SIIA - Systèmes Intelligents, Interactifs et Autonomes), je souhaite trouver un stage ingénieur de 6 mois en R&D dans les domaines de l'intelligence artificielle et de la réalité virtuelle.

EXPÉRIENCE

CENTRE EUROPÉEN DE RÉALITÉ VIRTUELLE (CERV) - BREST

Septembre 2020 - Janvier 2021

- Développement sur Unreal Engine (C++ et Blueprints) d'audiences virtuelles en réalité virtuelle.
- Paramétrage et utilisation d'outils de VR (HTC Vive Pro, Steam VR)
- Modélisation et implémentation d'animations.

THALES - ECONOCOM - BREST

Juin 2019 - Août 2019

- Proximité informatique de Thales en tant que technicien prestataire ECONOCOM.
- Gestion et accompagnement des utilisateurs.
- Configuration et installation de machines de travail (PC fixes, PC portables et téléphones)

CEREMA - BREST

Janvier 2018

- Conception de dessins techniques d'optiques de phare sur CorelDraw.
- Câblage de coffrets électriques pour phare.

FORMATION

DOUBLE DIPLÔME - MASTER RECHERCHE SIIA

ENIB - IMT Atlantique - ENSTA Bretagne - UBO | 2021-2022

Systèmes Interactifs, Intelligents et Autonomes (SIIA)

IA (Machine Learning, Data Mining, SMA, Deep Learning) - Réalité Virtuelle et Augmentée (Unity) - Robotique et Réseaux de Capteurs - Sciences Cognitives

ÉCOLE D'INGÉNIEURS GÉNÉRALISTE

ENIB - Plouzané | 2016 - 2021

IA et Simulation (Python) | Conception d'applications interactives (Android Studio) | Unity (C#) | Programmation orientée objet (Python, C++, Java, C#) | Gestion de projet (UML, Git, méthodes agiles)

UNIVERSITÉ DE STAVANGER - ÉCHANGE UNIVERSITAIRE

UiS - Stavanger (Norvège) | Janvier-Juin 2021

Machine Learning - Deep Learning & Data Mining - Algorithm Theory
Semestre ERASMUS

BACCALAURÉAT SCIENTIFIQUE

Lycée Amiral Ronarc'h - Brest | 2016

Spécialité Maths - Classe Européenne Anglais

PROJETS PERSONNELS

GLOBAL GAME JAM 2020

Organisation et participation à la GGJ2020 | ENIB

Programmation en équipe d'un jeu-vidéo sur Unity en 48h

Compétences développées : Git, Unity (C#), Animation 2D

<https://globalgamejam.org/2020/games/split-ship-0>