



MAXIME OÇAFRAIN

Étudiant en master
Informatique

MES OBJECTIFS

Actuellement étudiant en Master Informatique pour l'Image et le Son, et passionné par les nouvelles technologies. Mon objectif professionnel est de poursuivre dans le monde de la 3D, du jeu vidéo et du traitement de l'image.

COMPÉTENCES

- Traitement et analyse d'image : 2D, 3D, vidéo,
- Synthèse d'image, rendu temps-réel, rendu hors-ligne, PRB, modélisation, interaction en 3D,
- Traitement du son et de la musique,
- IA appliquée à l'image et la vision par ordinateur.
- Réalités virtuelle et augmentée

DÉVELOPPEMENT

Langages : C / C++ / Python / Java / JS / Shell
API : OpenGL / Keras Tensorflow
Moteur : Godot, Unity

COORDONNÉES

25 ans - Permis B
☎ 06 29 12 62 08
✉ max.ocafrain@hotmail.fr
🌐 www.maximeocafrain.com
📍 33130 Bègles, France

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

DÉVELOPPEUR LOGICIEL

UBM | Alternance | 2019 - 2020

- Développeur logiciel en alternance pour l'université de Bordeaux Montaigne dans le cadre de la licence professionnelle ADSILLH.
Développement d'application et de site web

ADMINISTRATEUR SYSTÈME ET RÉSEAU LOCAL

SNCF Réseau | Stage | Mai - Juin 2018

- Stagiaire administrateur système et réseau local pour SNCF Réseau à Paris Montparnasse.
Gestion de réseau local, dépannage de réseaux et de systèmes, diagnostique réseau et intervention à distance ou sur site.

PARCOURS SCOLAIRE

MASTER INFORMATIQUE

2022 - En cours | Université de Bordeaux

- Master informatique - Parcours Informatique pour l'Image et le Son.

LICENCE INFORMATIQUE

2020 - 2022 | Université de Bordeaux

- Licence mention Informatique.

LICENCE PROFESSIONNELLE

2019 - 2020 | Université de Bordeaux

- Licence professionnelle - Administrateur-riche et Développeur-euse de Systèmes Informatiques à base de Logiciels Libres et Hybrides (ADSILLH).

BTS - SNIR

2017 - 2019 | Lycée Alfred Kastler

- Brevet de technicien supérieur - Système Numérique option Informatique et Réseaux.

PROJETS

- Preuve de concept sur les cartes de profondeur (Github) - Développement de jeux sur Godot et Unity.
Participation à des GameJam - Site portfolio (Github)