



# Niels Ouvrard

Recherche active en  
Programmation orientée GPU

Tel.  
+337 82 02 19 52

Email:  
[ouvrardniels@gmail.com](mailto:ouvrardniels@gmail.com)

[LinkedIn](#)

[GitHub](#)

## Compétences

Développement logiciel  
Algorithmes  
Structures de données  
Git  
...

## Langages favoris

C, C++, Python  
Swift, Metal  
Vue3, PHP, Typescript  
Godot4

## Langues

Français : Langue maternelle  
Espagnol : Très bon  
Anglais : Bon

## Objectif

Étudiant en 4<sup>ème</sup> année d'informatique avec de solides connaissances en C/C++. A la recherche d'une **opportunité professionnelle** de 6 mois à temps partiel en programmation GPU bas niveau, à partir du **15 septembre 2025**.

## Expérience professionnelle

Indienov - **Développement embarqué** et Python (février – mai 2024)

Réalisation d'un test harness et d'un driver en C pour une LED "Texas Instrument lp5521" basé sur la documentation constructeur. Également divers outils de production en Python, par exemple, j'ai développé une classe pour les connexions aux serveurs AWS utilisant des requêtes canoniques, pour un logiciel de tests unitaires en MQTT.

Formateur à Epitech (2023 – 2024, 10 mois)

Formateur d'étudiants de première et deuxième année en C et C++. Animation de cours sur des bibliothèques en C, présentations de projets, évaluations... Pour deux promotions de 60 étudiants chacune.

FrenchFounders – **Frontend développement** (Juin – décembre 2022)

Création de multiples pages web en Vue.js, intégration avec le backend de l'entreprise et migration de plusieurs pages de Vue 2 vers Vue 3.

## Formation



**MASTER EN INGENIERIE LOGICIELLE | EPITECH MARSEILLE**

**2021 – 2026**

Moyenne de **3.8 / 4** de GPA\*.

Major de promotion en deuxième année

\* Grade Point Average : indice de la qualité globale du travail de l'étudiant, entre 0 (inacceptable) et 4 (excellent)

**UNIVERSIDAD PANAMERICANA | GUADALAJARA, MEXICO**

**AOUT 2024 – JUIN 2025**

Spécialisation en jeux vidéo, microcontrôleurs et mathématiques (algèbre linéaire et géométrie, quaternions).

## En autodidacte



Apple Metal API

Découverte de **Metal 3**, grâce à 'Metal by Tutorials' de Begbie C. Je suis familier avec les concepts de programmation GPU bas niveau, notamment les pipelines de rendu, les opérations de calcul et les techniques graphiques avancées.

## Intérêts



**Sport :**

Je pratique l'escalade en club depuis 2017.

**Cinéma :**

Passionné de cinéma, les films de Hitchcock, Tarantino et Kubrick m'ont marqué.