



Niels Ouvrard

Buscando prácticas en
Programación GPU bajo nivel

Tel.
+337 82 02 19 52

Correo electrónico
ouvrardniels@gmail.com

[LinkedIn](#)

[GitHub](#)

Competencias

Desarrollo de software
Algoritmos
Estructuras de datos
Git
...

Lenguajes preferidos

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

Idiomas

Français : Lengua materna
Espagnol : Muy bueno
Anglais : Bueno

Objetivo

Estudiante de Ingeniería Informática de cuarto año con sólidos conocimientos en C/C++. Estoy buscando una oportunidad de medio tiempo de 6 meses en **desarrollo GPU de bajo nivel**, comenzando el **15 de septiembre de 2025**.

Experiencia Profesional



Indienov - Desarrollo embebido y Python (febrero – mayo 2024)

Realización de un **test harness** y un driver en C para una LED "Texas Instrument lp5521" basado en la hoja de datos del fabricante. También varias herramientas de producción en Python, por ejemplo, desarrollé una clase para conexiones a servidores AWS utilizando solicitudes canónicas, para un software de pruebas unitarias en MQTT.

Formador en Epitech (2023 – 2024, 10 meses)

Formador de estudiantes de años inferiores en C y C++. Hice clases sobre librerías, presentaciones de proyectos, evaluaciones... Para dos promociones de 60 estudiantes.

FrenchFounders – Frontend développement (Julio – diciembre 2022)

Creé numerosas páginas web en Vue.js, las conecté con el backend de la empresa y migré varias páginas de Vue 2 a Vue 3.

Formación



MÁSTER EN INGENIERÍA DE SOFTWARE | EPITECH MARSELLA

2021 – 2026

Promedio de **3.8 / 4** de GPA*.

Mejor promedio de la generación en el segundo año

* Grade Point Average: índice de la calidad general del trabajo del estudiante, entre 0 (inaceptable) y 4 (muy bueno)

UNIVERSIDAD PANAMERICANA | GUADALAJARA, MEXICO

JULIO 2024 – JUNIO 2025

Especialización en videojuegos, microcontroladores y matemáticas (álgebra lineal y geométrica, cuaterniones).

Autodidacta



Apple Metal API

Descubrimiento de **Metal 3**, gracias a 'Metal by Tutorials' de Begbie C. Estoy familiarizado con los conceptos de programación GPU de bajo nivel, los pipelines de renderizado, las operaciones de cómputo y las técnicas gráficas avanzadas.

Intereses



Deporte:

Practico escalada en un club desde 2017.

Cine:

Apasionado por el cine, las obras de Hitchcock, Tarantino y Kubrick me han dejado una gran impresión.