



Niels Ouvrard

Recherche active en
Développement embarqué

Tel.
+337 82 02 19 52

Email:
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 4ème 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 embarqués, 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

Spécialité en développement de jeux vidéo (Godot4 et IA), microcontrôleurs et algèbre graphiques.

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.