

Recherche active en

**Développement embarqué**

**Niels   
Ouvrard**

**Objectif**

**Major de promotion**, en 5ème année d’étude d’ingénierie logicielle.  
A la recherche d'un CDI en programmation embarqué, à partir de septembre**.**

**Le secteur de l’aéronautique m’intéresse, mon ambition est de contribuer aux systèmes embarqués critiques des hélicoptères Airbus**.

Tel.  **+337 82 02 19 52**

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

[**LinkedIn**](https://www.linkedin.com/in/niels-ouvrard-2810951ab/)

[**GitHub**](https://github.com/NielsOuvrard)

## Indienov – Start-up dans l’embarqué - Développement C et Python (février – mai 2024)

- Réalisation d'un *test harness* sur une carte avec un IMU.  
- Conçu un driver en C pour une basé sur la documentation constructeur.  
- Développement d’outils de production en Python, j'ai développé une classe pour les connexions aux serveurs AWS en MQTT.

Formateur à l’école Epitech (2023 – 2024, 10 mois)  
Formateur d'étudiants de première et deuxième année en C et C++. Animation de cours sur des librairies en C, présentations de projets, évaluations... Pour deux promotions de 60 étudiants chacune.

## FrenchFounders – Développement frontend (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.

**Expérience professionnelle**



## Máster en Ingenieríe 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.

Réalisation d’un radar avec un moteur et un capteur de proximité.

**Formation**



**Intérêts**



**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.

**Sport :** Je pratique l’escalade en club depuis 2017.

**Cinéma :**

Passionné de cinéma, (Hitchcock, Tarantino, Kubrick…).

**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 : Très bon