

Recherche active en

**Programmation orientée GPU**

**Niels   
Ouvrard**

**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 GPU bas niveau, à partir du **15** **septembre 2025**.

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 - 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 librairies 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.

**Expérience professionnelle**



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.

**Formation**



## Máster en Ingenieríe Logicielle | Epitech MarsellE

## 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 géométrique, quaternions).

**En autodidacte**



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

**Cinéma :**

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

**Intérêts**



**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