



# ARTHUR WUHLIN

Élève Ingénieur à Télécom Paris / National University of Singapore

## CONTACT

+65 8035 2005  
arthur.wuhrlin@gmail.com  
Singapour  
arthur-wuhrlin.github.io

## LANGUES

FRANÇAIS NATIF  
ANGLAIS C2, TOEFL 97 / 120 (2022)  
CHINOIS A2

## COMPÉTENCES

### Langues / Outils:

C, C++ 4 ans+ d'expérience  
Unity, Git, bash, C#, Java, Python

### Computer Graphics:

OpenGL, Vulkan, RenderDoc, GLSL

## VOLONTARIAT

**#GENIUS Polytechnique:** Tuteur pour conseiller des lycéens motivés issus de milieux défavorisés dans leur orientation.

### Telecom Etude (Junior

**Entreprise):** Membre du conseil d'administration. Association de 35 personnes, chiffre d'affaire de plus de 100k€. Expérience de chef de projet avec de nombreuses entreprises (gestion d'équipe et de relation client).

## PASSIONS

**Musique:** Guitare, Composition  
**Sport:** Ski alpin et nautique, Handball (équipe d'Alsace 2016, ex du pôle espoir de Strasbourg)

## PROFIL

Personne **ambitieuse**, **appliquée** dans ce qu'elle entreprend, je suis **efficace** et **comprends vite les choses**. **Curieux** de nature, j'aime apprendre de manière autodidacte, souvent en me lançant dans des **projets personnels**. A travers ceux-ci, j'ai appris à être **autonome** face aux différentes problématiques rencontrées.

## FORMATIONS

**National University of Singapore (5e Monde QsRanking)** 2024 - 2025  
**Master d'Informatique, Double Diplôme**  
Thèse de master : Gaussian Splatting streamé  
Formation : Deep Learning, IA multimodale, 3D Computer Vision

**Télécom Paris (5e France l'Étudiant)** 2022 - 2025  
**Diplôme d'Ingénieur**  
Développement 3D : C++, OpenGL, géométrie computationnelle  
Systèmes embarqués : Multithreading, architecture processeur

**Lycée Kléber** 2020 - 2022  
**Classes préparatoires aux grandes écoles**  
MPSI / MP\*, option informatique

## EXPÉRIENCES

**National University of Singapore, Singapour** 2025 - 6 MOIS  
**Assistant de Recherche**  
**Direction du développement d'un pipeline de Gaussian Splatting** en temps réel au sein d'une équipe de 5 étudiants. Conception d'une **architecture client-serveur** utilisant PyZMQ. Développement d'un **algorithme de niveau de détail en streaming**, permettant une visualisation sur des appareils de faible puissance.

**Academia, Bourg-La-Reine** 2023 - 6 MOIS  
**Professeur particulier**  
Cours pour les matières scientifiques niveau collège et lycée.

## PROJETS

**Jeu de simulation de fluide 2D temps réel sans moteur (C++ / OpenGL).**  
Développement d'un **moteur de jeu de zéro**. Ce moteur comprends entre autres un **moteur de rendu 2D**, une gestion d'événements, un gestionnaire de niveaux et une abstraction pour les Compute Shaders.

**Génération d'océan en temps réel par FFT (C++ / OpenGL).**  
Développement d'un **moteur de rendu** pour la visualisation de mesh. Implémentation du modèle d'onde statistique pour la **génération de vagues en temps réel** en utilisant des **Compute Shaders**.

**Apprentissage de la librairie Vulkan**  
Développement d'un **moteur de rendu** pour fichier .obj avec **Vulkan**.