

EL AMINE HUSSEIN

• Etudiant en Informatique : IMAGE et 3D •

FORMATIONS

2021 – présent • Master en Informatique: UFR mathématiques et informatique (M2)
- Université de Strasbourg

2017 - 2021 • Licence en Informatique: Faculté de science I - Université Libanaise -
Hadath, Liban

2016 - 2017 • Terminale Science de la vie: Lycée EL Amine - Tibnine, Liban

EXPÉRIENCES

**Sept 2020-
oct. 2021**

Developpeur Web Freelance

Développeur Web Fullstack

Conception et implémentation d'un système de service en restaurant composé de deux applications : interface management / interface pour client.

**Sep - Nov
2020**

Topotrade

Développeur Web

Chargé de créer des maintenances et création de nouvelles fonctionnalités d'un site e-commerce .

PROJETS

Développements dans un modeleur géométrique - CGoGN (en cours)

Restructuration de développement d'interface graphique de l'outil CGoGN

Faire un rendu visuellement plus intéressant que la version actuelle (ajouter un environnement, lumière etc..)

implémenter des nouvelles outils/algorithmes géométriques

Travail d'études et de recherche en Complétion de nuages de points 3D de plantes

En utilisant l'apprentissage profond, recherche de méthodes de complétion de nuages de points 3D, entraînement et évaluation sur une base de données de plantes réelles avec des résultats satisfaisants. Obtention d'un modèle qui prend en entrée un nuage de points 3D d'une plante occultée et un nuage de points complet en sortie.

Réimplantation du jeu Atari TEMPEST 1985 en c++

Codage du jeu en utilisant des bibliothèques classiques en c++.

Modélisation et rendu d'un paysage en WebGL

Modélisation et rendu d'un paysage contenant un lac et montrant des réflexions et refractions realistes.

Développé en javascript et GLSL utilisant WebGL Api.

Réalisation d'un compilateur DECAF

Développement d'un compilateur transformant un code source de langage DECAF en MIPS

Développé en C.

Débruitage d'un maillage 3D

Recherche, implementation et évaluation d'une méthode de débruitage d'un maillage 3D afin d'améliorer visuellement l'objet en question.

Squelettisation d'objets géométriques pour l'imprimante 3D

Recherche, implementation et évaluation d'une méthode de squelettisation d'objets géométriques pour l'imprimante 3D afin de détecter les points qui ont un risque de cassure et les fortifier

Classification des différents composants d'une cellule

Développement et test d'un modèle d'apprentissage automatique, classificateur des différents composants d'une cellule en Python

Developpement d'un système de gestion de commandes d'un restaurant

Developpement d'une application web mobile client pour commander des repas et une autre application web de gestion de menu, commandes etc..

Développé en Angular 10 et ASP .NET Core

Developpement d'un système "CrowdSourcing" en temps réel

Il s'agit d'une application Web en temps réel qui permet de réaliser une session de partage d'idées au sein d'un groupe. Chaque individu peut proposer une idée, voter pour les idées des autres participants, et finalement afficher les résultats pour décider des idées gagnantes. Les fonctionnalités du système sont mises en œuvre à l'aide de JQuery, AJAX et HTML/CSS.

L A N G U E S

Français : TCF B2 obtenu en 2021, pratique courante depuis 2021

Anglais : Courant - pas de diplome officiel (même niveau que le français)

Arabe : Langue maternelle