



## À PROPOS DE MOI

☎ +33 6 98 98 47 39  
✉ kut.kemal@icloud.com  
📍 14 avenue Alain Savary,  
21000 Dijon  
🌐 [github.com/kemal-kut](https://github.com/kemal-kut)

## EXPÉRIENCES PRO.

**Facteur/Livreur - La Poste**  
Besançon Été 2023

Distribution de courrier et livraison de colis.

**Réceptionniste - Hôtel Calisola**  
Besançon Été 2022

Accueil des clients et gestion des réservations.

**Affineur - Fromagerie Mulin**  
Noironte Été 2021

Affinage de fromages.

**Livreur - Chez L'Oranais**  
Besançon Été 2020

Livraison de repas.

## LANGUES

- Anglais (courant)
- Espagnol ((intermédiaire)
- Turc (bilingue)

## CENTRES D'INTÉRÊT

- Sport
- High-tech
- Jeux-vidéos

## LANGUAGES INFO.

### PROGRAMMATION :

Java, (Swing) Python, C, C++ (Qt, OpenGL), Bash,  
Perl, SQL, PL/SQL

### WEB :

HTML, CSS, JavaScript (jQuery, threeJS), PHP

# KEMAL KUT

## DIPLÔMES

<b>L3 Informatique, Semestre 6</b> Université de Bourgogne, Dijon 21000	<i>En cours</i>
<b>L3 Informatique, Semestre 5</b> Université de Bourgogne, Dijon 21000	2023
<b>L2 Informatique</b> Université de Bourgogne, Dijon 21000	2022 - 2023
<b>L1 Informatique</b> Université de Bourgogne, Dijon 21000	2021 - 2022
<b>BAC STI2D</b> Lycée Jules Haag, Besançon 2500	2018 - 2019

## CERTIFICATIONS

<b>PIX : P-GF9BMMGJ</b> Centre de certification : Université de Bourgogne	2023
--	------

## EXPÉRIENCES ACADÉMIQUES

### Projet L3 S6 : Systèmes & Réseaux 2 (EN COURS)

Mise en place d'un réseau d'entreprise et d'une infrastructure de services.

### Projet L3 S5 : Systèmes & Réseaux 1

Développement d'un jeu de cartes en ligne intitulé "6 qui prend" en C/Shell.

### Projet L3 S5 : Conception & Développement d'application

Conception d'une application de gestion de contacts de type CRM, développée en C++ avec l'utilisation de la bibliothèque Qt, intégrant une base de données.

### Projet L3 S5 : Synthèse d'images

Conception en 3D d'un modèle de lapin en C++ avec OpenGL, incluant sa représentation paramétrique sous forme de facettes.

### Projet L2 S4 : INFO4B

Conception d'un système distribué en Java pour le calcul de la persistance des nombres. Le projet utilise une architecture client-serveur avec communication via des sockets.

### Projet L2 S3 : INFO3A

Conception d'un programme en Python visant à déterminer (à l'aide d'un algorithme) le chemin le plus optimal à travers une grille rectangulaire, prenant en considération des épaisseurs de mur générées de manière aléatoire.

## COMPÉTENCES INFORMATIQUES

- Gestion de réseaux, sécurité informatique.
- Mise en place de serveurs multi-clients.
- Développement d'applications avec interface graphique et base de données.
- Maîtrise de la programmation orientée objet, des mécanismes de signaux/slots, de la synchronisation de données, et de la gestion des accès en concurrence
- Familiarité avec des frameworks tels que Qt, Swing, OpenGL ou ThreeJS.