



# Pruvost Kevin

Recherche un stage d'Ingénieur  
Logiciel de 6 mois à partir du  
5 Septembre 2022



Permis B. Nancy, France.

Mobile et accepte de déménager à tout endroit nécessaire.



+33 6 88 05 40 78



pruvostkevin0@gmail.com



linkedin.com/in/kevin-pruvost-3766a4178



github.com/kevinpruvost



kevinpruvost.github.io/portfolio/

Bonjour ! Moi c'est Kévin, un étudiant en 5ème année spécialisé en Ingénierie Logiciel, actuellement étudiant à l'étranger à l'Université de Tsinghua. J'ai une passion absolue pour le Computer Graphics, le C++, la Recherche et l'Enseignement. Je recherche une opportunité de pouvoir travailler sur des projets complexes avec des personnes passionnées souhaitant autant que moi enseigner et faire progresser son équipe.

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### Stage - Ingénieur Logiciel C++ Computer Graphics

RhinoTerrain · Nancy, France · 04/2021 – 08/2021

- Recherche & Développement sur l'optimisation de la génération de texture de modèles (Algèbre Linéaire, OpenGL, ...).
- Développement d'un plugin corrigeant des données de position & rotation pour de la photogrammétrie, ayant une GUI MFC, une GUI 3D interactive faite sur Rhinoceros3D, en C++.

### Stage - Développeur C# / Unity

Virtual Rangers · Luxembourg (city), Luxembourg · 09/2020 – 02/2021

- Jeux mobiles pour des compétitions pour des événements publicitaires.
- Applications & Jeux en Réalité Augmentée/Virtuelle.
- Base de données, applications web, API RESTs.

### Stage - Ingénieur Logiciel C++

Vivoka · Metz, France · 07/2019 – 01/2020

- Constructeur de bases de projet sur une interface graphique en C++ (Qt), capable de débiter de nouveaux projets beaucoup plus rapidement, connecté avec le Gitlab de l'entreprise pour relier d'autres modules/submodules/projets.
- Développement d'un module de traduction et d'un module de programme TV pour un assistant vocal (IA) en C++.

## EDUCATION

### Programme de Master en Informatique Avancée (Année d'Échange)

Université de Tsinghua · Pékin, Chine · 09/2021 – 07/2022

1ère place dans le classement des Universités chinoises.

Combinatoires, Algorithmie, Machine Learning Avancée, Big Data, Computer Graphics, Interface Homme-Machine, Langue Chinoise, Distributed Database Systems.

### Master en Technologies de l'Information

Epitech · Nancy, France · 10/2018 – 07/2023

Mathématiques, Systèmes Unix, Shell, Multithreading, Programmation Fonctionnelle, Intelligence Artificielle, Interface Graphique, Programmation Bas-Niveau, Programmation Graphique (OpenGL), Développement Web & Mobile, Projet entrepreneurial sur un plugin non-euclidien améliorant les capacités graphiques de moteurs de jeux.

### Baccalauréat Scientifique

Lycée Boutet de Monvel · Lunéville, France · 2015 – 2018

## LANGUES

- **Français** : Langue maternelle.
- **Anglais** : Courant, TOEIC (905/990).
- **Allemand** : Notions élémentaires.
- **Chinois** : Notions élémentaires.

## COMPÉTENCES

- **Langages de programmation** : C++, C#, C, GLSL, Python, Lua, Bash, JavaScript, PHP, HTML/CSS.
- **Logiciels/Librairies** : OpenGL, Unity, Qt, ReactJS, SFML, Git/Github/Gitlab, SVN. Visual Studio, VS Code, PyCharm. CMake, QMake. Linux, Windows, WSL. Paint.net, InDesign.
- **Soft Skills**: Travail d'équipe, Communication, Adaptabilité, Ouvert d'esprit, Observateur, Attention du détail, Pédagogue.

## PROJETS

- **Raytracer** : Raytracer codé en C++ capable de rendu d'ombres, de lumières et de collisions avec des sphères, cubes, plans....
- **Simplification & Subdivision de Meshes** : Recherche pour rendre la géométrie de maillages moins complexes ou les rendre plus lisses.
- **Rendu réaliste de Peau Humaine** : Implémentation du SSSS, méthode permettant de simuler la diffusion de la lumière dans des surfaces sous-cutanées pour du rendu réaliste de peau humaine.
- **Création de jeux**: RPGs, Tower Defense, RTS, FPS, Platformer, fait avec Unity, UE4, SDL, SFML, CSFML ou Game Maker Studio.