



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.