



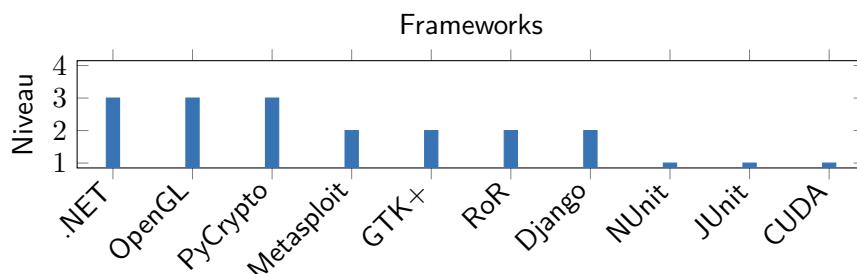
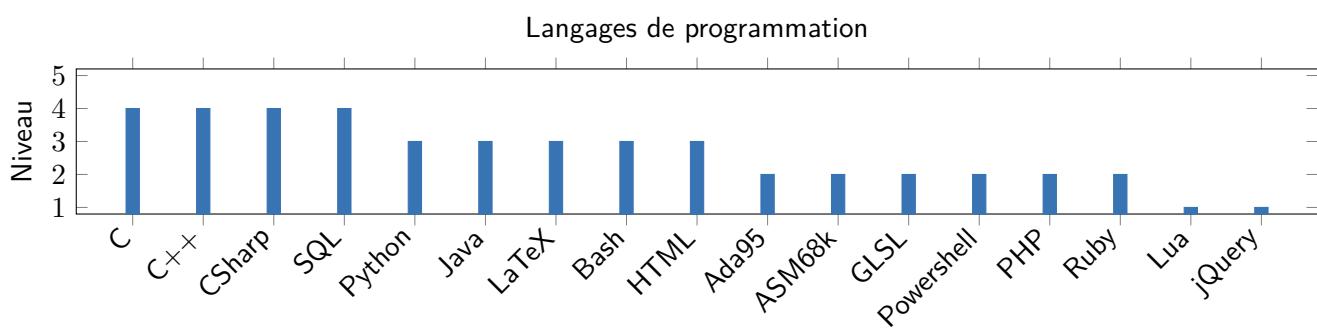
Pierre Rouveyrol

Développeur généraliste, security enthusiast

Éducation

- 2012-2013 **Bachelor en informatique, majeure en développement de jeux-vidéo**, Université du Québec à Chicoutimi.
- 2010-2012 **DUT Informatique, IUT 2 de Grenoble**, Université Pierre Mendès-France, *Rang : 10/84.*
- 2007-2010 **Baccalauréat S-SI (Sciences de l'ingénieur)**, Lycée Ferdinand Buisson, *Mention «Assez bien».*
- Oct-Déc 2011 **AI-Class**, <https://www.ai-class.com/>, Stanford's introductory Artificial Intelligence course, *Note : 98%.*

Compétences



Divers : Windows, Linux, Unreal Engine 3, Unity, Méthodes de QA, UML, Merise, Git, SVN, μ -contrôleurs PIC et Arduino

Langues

Français **Langue natale**

Anglais **Avancé**

Grâce à de nombreux voyages linguistiques (Irlande, Royaume-Uni, États-Unis, Canada...)

Allemand **Basique**

2 ans d'étude au lycée

90, Impasse de la pépinière – 38470 Beaulieu, France

📞 06 34 16 24 34 • ☎ 04 56 33 40 20 • ✉ rouveyrolpierre@gmail.com

↗ <https://github.com/rouveyrp>

(tournez s.v.p ⇒)

Expériences

Vocation

Mai-Juin 2012 **Stage de fin de DUT**, GROUPE FOLDER, Voiron.

Débogage et mise à jour d'un site intranet de support aux clients de l'entreprise à l'aide du framework .NET.

Novembre 2012 **Hackfest**, Québec.

Participation aux conférences en tant qu'auditeur et participations à la cyberwar en tant que mercenaire : <http://www.hackfest.ca/en/hacking-games/friday>

Autres

Été 2010 **Charpentier-Couvreur**, *CMI Jannon*.

Été 2011 **Relève des compteurs**, *ERDF*.

Été 2013 **Tri du courrier à la pic de l'Isère**, *La Poste*.

Projets Scolaires

- Développement d'un interpréteur Ada ⇒ C++ en C++.
- Développement d'un logiciel de gestion de BDD, en **Java**.
- Développement de deux jeux vidéo avec **Unreal Engine 3**.
- Rédaction d'un game design document pour un RTS sur tablette nommé "The Art of War"
- Développement d'un logiciel de commandes vocales pour Windows. (Siri-like)
- Création d'une éponge de Menger en **OpenGL**
- Programmation de shaders en **GLSL**
- Implémentation d'un système de physique "masse-ressort" en C++ avec OpenGL
- Recherches académiques sur la technique de datamining utilisant les **SVM** (support vector machines)

Projets Personnels

- Développement d'outils : Eve Online mining tool; WoW addons; Rainmeter...
- Participation à <http://projetmmo.bbgraph.com/> : Creation d'une BDD Postgres.

Intérêts

- | | |
|--|----------------------------|
| - Sports de montagne : Parapente | - Voilier |
| - Voyages | - Sciences et technologies |
| - Artisanat : Forge, Menuiserie, Bricolages divers | - Sécurité de l'entreprise |
| - Arts martiaux | - Jeux vidéos |