

# Yanisse FERHAOUI

+33 7 82 79 99 67 | [yanisseferhaoui@gmail.com](mailto:yanisseferhaoui@gmail.com) | [Linked'In](#) | [GitHub](#) | [Portfolio](#)

## COMPÉTENCES

**Langages de Programmation:** C/C++, Python, Java

**Librairies:** OpenCV, OpenGL, SDL2, OpenMP, Qt, Pytorch, Tensorflow, Keras

**Gestion de version et CI/CD:** Git, GitLab CI, Github Actions, Jenkins

**Outils de développement:** VS Code, Qt Creator, JetBrains IDEs, Docker, CMake, GoogleTest

**Langues vivantes:** Français (natif), Anglais (professionnel), Espagnol (bases)

## ÉDUCATION

### Université Claude Bernard Lyon 1

*Master Informatique, parcours Image, Développement et Technologies 3D*

Villeurbanne, France

Septembre 2023 – Septembre 2025

### Université Claude Bernard Lyon 1

*Licence Informatique*

Villeurbanne, France

Septembre 2020 – Juillet 2023

## EXPÉRIENCE

### Stage de recherche en Intelligence Artificielle

*Institut Pascal - Université Clermont Auvergne*

Février 2025 – Juillet 2025

*Le Puy-en-Velay, France*

Sujet : Intégration de modèles de langage dans 3D Slicer.

- Exploration et mise en œuvre de l'intégration des LLM dans 3D Slicer.
- Entraînement de modèles d'apprentissage profond sur des configurations multi-GPU.
- Développement d'une extension de 3D Slicer intégrant le modèle entraîné.

### Développeur PHP/Symfony

*AMS Association Mantes Solidarité*

Mai 2023 – Juin 2023

*Mantes-La-Ville, France*

- Intégration d'un formulaire de paiement et implémentation d'une interface de gestion des dons pour les administrateurs.

## PROJETS

### Mesh Viewer | C++, Qt

Septembre 2025 – Aujourd'hui

- Outil de visualisation 3D d'objets et de maillages supportant différents formats (.obj, .off, .txt).
- Possibilité d'exporter l'objet dans ces mêmes formats.
- Ajout de textures lorsque l'objet le prend en charge.
- Déploiement continu via GitLab CI.

### SlicerGPT | Python, Transformers, Qt

Mars 2025 – Octobre 2025

- Extension 3D Slicer intégrant un chatbot local.
- Fournit une aide contextuelle à l'aide de la scène et de la documentation officielle.

### Maillages et géométrie algorithmique | C++

Octobre 2024 – Décembre 2024

- Opérations élémentaires sur des maillages triangulaire (division de triangle, flip d'arêtes).
- Implémentation de l'algorithme de Lawsons pour obtenir un maillage "de Delaunay".
- Transformation d'un nuage de points en maillage triangulaire.

### Modélisation géométrique | C++, Qt

Octobre 2024

- Implémentation de surfaces de révolution en 3D à partir de courbes de Bézier et de Spline cubique d'Hermite.
- Développement de primitives géométriques, de transformations et d'opérations permettant de modéliser des formes complexes.

### Robots LEGO récupérant des balles | C++, EV3Dev, OpenCV, Git

Janvier 2024 – Juin 2024

- Programmé en C++ à l'aide de la librairie EV3Dev.
- Traitement d'images et détection des balles avec OpenCV.
- Fusion de 4 caméras pour obtenir une vue du dessus.