

## INGÉNIEUR EN INFORMATIQUE

- **Expériences professionnelles :**

2012-2015 (40 mois) Ingénieur expert à Exascale Computing Research sur la caractérisation énergétique. Réalisation d'outils Linux bas niveau en C et C++ ainsi que des scripts en Python et Bash pour le lancement des tests et l'analyse des résultats.

2009-2010 (12 mois) : Stage à plein temps réalisé à Imagination Technologies (Kings Langley, Angleterre) en tant que développeur de tests 3D (C/C++/OpenGL).

2008 (3 mois) : Stage réalisé à la Robert Gordon University (RGU) (Aberdeen , Écosse). Implémentation en Java d'un algorithme génétique afin de résoudre le problème de coloration des graphes.

- **Formation :**

2011-2012 : Master 2, formation Gamagora (<http://gamagora.univ-lyon2.fr/>), **mention bien** à Lyon 2.

2008-2011 : BSc en programmation de jeux vidéo (Games Programming), **mention « first-class honours »**, à l'University of Teesside à Middlesbrough, Angleterre.

27/01/2010 : Diplôme Universitaire de 1er cycle international de technologie, spécialisation anglais, **mention très bien**.

2006-2008 : Diplôme Universitaire de Technologie (DUT) en informatique Systèmes Informatisés (SI) à l'Institut Universitaire de Technologie (IUT) de Clermont-Ferrand (63).

2005-2006 : Baccalauréat Sciences et Techniques de l'Ingénieur (STI) option électronique, **mention assez bien**, au lycée Jules-Renard de Nevers (58).

- **Publications :**

A. Mazouz, A. Laurent, B. Pradelle, W. Jalby: **Evaluation of CPU frequency transition latency**. Energy-Aware HPC, 2013.

J.-P. Halimi, B. Pradelle, A. Guermouche, N. Triquenaux, A. Laurent, J.C. Beyler, W. Jalby: **Reactive DVFS Control for Multicore Processors**. IEEE GreenCom, 2013.

N. Triquenaux, A. Laurent, B. Pradelle, J.C. Beyler, W. Jalby: **Automatic estimation of DVFS potential**. International Green Computing Conference, 2013.

- **Compétences :**

Langages informatiques : C, C++14, Python, Java, Bash.

Bibliothèques : Qt, OpenGL, SDL, SFML.

Outil : Linux, Windows, Git, GCC, GDB, valgrind, Visual Studio, CMake, Jenkins.

Personnalité : dynamique, autodidacte, curieux.

- **Concours :**

Développeur du projet étudiant Shadow Diver, (<http://shadowdiver-game.com/>) plusieurs fois récompensés (EIGD, Ganuta, Game Connection...).

RUNNER UP GAMES PROGRAMMING AWARD 2009 (sponsorisé par Ubisoft Reflections).

Meilleure et innovatrice utilisation d'un langage de programmation dans une présentation en temps-réel.

- **Langues :**

Français : langue maternelle.

Anglais : bilingue.

- **Autres activités :**

**Responsable rubrique 2D/3D/Jeux** sur Developpez.com (plus grande communauté francophone de développeurs).

**Donne des cours d'initiation** à la programmation de jeux vidéo en Python.

**Écriture créative.**