

Benjamin BOUGUELMOUNA

permis B, véhicule personnel.

9 la ferme de Rollan 33370 Yvrac

bbouguel@gmail.com, 06 78 12 28 28

Ingénieur informatique spécialité image 3D

FORMATION

Études

- 2011 – 2013 – Master informatique *Image, Son, Vidéo* spécialité *Image 3D*
- 2008 – 2011 – Licence informatique

Compétence informatique

- Systèmes** – Utilisation courante de *Windows, Linux, Mac OS*
- Langages** – Connaissances approfondies du *C/C++*, *JAVA*
– Bonnes connaissances du *Lisp*, *Python*
– Maîtrise des paradigmes *Objet*, *Impératif*, *Fonctionnel*
- Logiciels** – Bonne maîtrise de *Qtcreator*, *Eclipse*, *Emacs*, *Subversion*
– Totalement autonome en bureautique (*Microsoft Office*, *Libre Office*, *L^AT_EX*)

Langues étrangères

- Anglais** – Bon niveau (écrit/lu/parlé)

EXPÉRIENCES

- Stage** – **Imagerie 3D quantitative** de micro-organismes biologiques. Traitement des données d'acquisitions expérimentales pour une reconstruction tomographique quantitative (*C++*). Centre d'Études Nucléaires de Bordeaux Gradignan, 2013.
- Projets en groupe**
 - **Lecteur de fichiers DICOM** utilisant les bibliothèques *GDCM* et *DCMTK* au sein des logiciels [SmithDR](#) et *Neko3D*.
 - **Recherche d'images accélérée par GPU**. Recherche d'un objet dans une image en plaquant un calque dessus à différentes positions (*OpenCL*, *C++*).
 - Intégration à [SmithDR](#) d'un plugin de **calcul de courbure**, implémentation d'une solution décrite dans un article scientifique (*C++*).
 - **Simulateur de descente** en *OpenGL*, création d'un terrain et gestion d'un nombre important d'objets en temps réel (*OpenGL*, *C++*).
- Autres**
 - Plugin pour [ImageJ](#) de segmentation par **contour actifs** et par **Watersheds** en 2D (*JAVA*). Plugin de **squelettisation** et calcul **d'images de distances** en 3D.
 - **Visualisateur 3D** de fichier au format *PGM3D*, sous *Qt* en utilisant *OpenGL* pour le rendu.

ACTIVITÉS – DIVERSES

- 2004 – 2010
 - photographe amateur, théâtre (comédien)
 - kung-fu (entraînement des débutants)