

Etienne PENNAULT

92600, Asnières-sur-Seine
☎ +33 (0) 7 77 30 17 59
✉ etiennepenault1997@gmail.com
🌐 [Site Web](#) | [GitHub](#) | [GitLab](#) | [Shadertoy](#)

Développeur spécialisé dans l'optimisation algorithmique

Formation

- 2021 – 2023 **Master Informatique IA, Optimisation & Interaction**, Sorbonne Université, *Mention Bien*.
AgeNts Distribués, Robotique, Recherche Opérationnelle, Interaction, DEcision.
- 2017 – 2020 **Licence Informatique**, Université Paris VIII, Vincennes–Saint-Denis, *Mention Très Bien*.

Expériences

- 2024 - ● **SII - Société pour l'Informatique Industrielle**, Paris.
Consultant
- 2023 - 6 mois **OCTO Technology - Part of Accenture**, Paris, Stage de fin de Master. [Voir Rapport](#).
Génération procédurale d'environnements 3D avec *Unity* pour de l'Apprentissage par Renforcement.
- 2020 - 2 mois **LUTIN Userlab - Cité des Sciences**, Paris, Stage de fin de Licence.
Mise en place d'un système de capteur multimodaux temps réel sur un banc d'essais en *C++*.
- 2020 – 2021 **Intervenant-Professeur**, CodeCodeCodec, Paris.
Cours d'informatique dans un cadre périscolaire et extrascolaire en *Python & Scratch*.
- 2019 – 2020 **Étudiant Tuteur**, Université Paris VIII, Vincennes–Saint-Denis.
Aide aux élèves dans leurs devoirs liés à l'informatique et dans leurs démarches administratives.

Compétences

Général	● Français (Natif), Anglais (Professionnel)	● Permis B	● Méthode Agile (<i>Scrum</i>)
Informatique	● Résolution de Problèmes - Optimisation	● Apprentissage machine	
	● Interaction Humain-Machine (<i>IHM</i>)	● Accessibilité (<i>a11y</i>)	
	● Développement de Jeux (<i>Architecture ECS</i>)	● Scripting UNIX & Linux	
Language & Outils	C++ Unity	Python Vulkan/OpenGL	C Qt Shell Git

Projets

- 2022 **Jeu de voiture avec contrôle oculaire** | [Présentation vidéo](#).
Développé par *Unity*. Génération procédurale de la route basée sur des courbes de Bézier, ajustée selon les compétences du joueur via un modèle d'IA entraîné. Contrôle exclusif par vision grâce à un oculomètre.
- 2021 **Problèmes de Graphes**.
Écrit en *Python*. Trouve différent type de chemin au sein de multigraphes orientés.
- 2021 **Compression de diagramme de décision binaire**.
Projet codé en *C++* moderne. Réduit un diagramme avec la meilleure complexité en espace et en temps.

Loisirs

- **Programmation**, Développement de Shader, ShaderToy : [3t13nn3](#).
- **Musique**, Guitare, depuis 12 ans
- **Sport**, Course à pied, depuis 3 ans