

Kevin Glass

Ingénieur en informatique – spécialiste en 3D temps réel – chef de projet

Ingénieur expérimenté de plus de 7 ans d'expérience dans le domaine de la 3D temps réel et jeux-vidéo. Passionné par la synthèse interactive des images, et constamment à la recherche de solutions innovantes, amusantes et utiles.

Adresse : 73 boulevard Ornano, 75018, Paris
 Téléphone : +33 (0)6 75 14 69 71
 Email : kevin@nguni.fr
 Linked-in : <https://www.linkedin.com/in/kevinrglass>
 Nationalités : Française ; Sud-africaine
 Date de naissance : 12 septembre 1982
 Langues : Anglais (maternelle), français courant

Éducation

2005–2008

Ph.D. (équivalent doctorat) en informatique
 Rhodes University, Afrique du Sud.

Thèse

« Automatiser la conversion de fiction en langage naturel vers des environnements multimodaux d'animation en 3D. »

(<http://www.cs.ru.ac.za/research/g05g1909/> [en anglais])

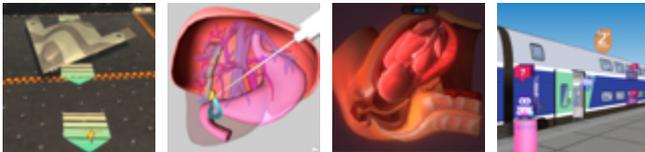
Commentaires du jury international :

« In my 40+ years of teaching and research this is perhaps one of the two most complex, comprehensive and well-written dissertations I have read. ... It is my opinion that Mr Glass' dissertation is an excellent record of an outstanding, original and valuable contribution to the fields of computer science, computational linguistics and virtual world building activities. »

- Prof Thomas Furness, University of Washington, USA

2001–2004

B.Sc. (honours) (équivalent licence en sciences de 4 ans) en informatique, mention très bien
 Rand Afrikaans University, Afrique du Sud.



Compétences interpersonnelles

Gestion et communication

Plusieurs années d'expérience en conception et exécution de projets, dont une cinquantaine de projets innovants.

Compétences prouvées en communication au sein d'une équipe et auprès des clients.

Qualités personnelles

Autonomie, implication et prise d'initiatives, flexibilité, polyvalence, innovation, rigueur



Expérience

Juillet 2016 – présent

Freelance en 3D temps réel, entrepreneur

Divers projets en réalité virtuelle (Google Cardboard), réalité augmentée (Microsoft HoloLens). Clients : Areva, Total, APHP.

Février 2009 – Juin 2016

Chef de projets et directeur d'ingénierie

TAVAE, Aix en Provence / Paris, France.

Direction d'une équipe technique d'ingénieurs. Conception, spécification, programmation, tests, livraison, maintenance des applications en 3D temps réel.

Jeux-vidéos, « serious games », réalité augmentée, réalité virtuelle, expériences commerciales, applications médicales, etc.

Clients : EDF, Total, Engie, Areva, IDTGV, Lancôme, Cofely INEO, Dassault Systèmes, Eutelsat, Lagardère Publicité, Sodastream, APHP, etc.

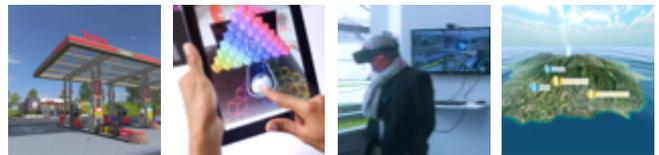
2015 - présent

Intervenant : Développement Unity3D,

HETIC, Montreuil, France.

2008

Professeur (chargé de cours) en informatique
 Rhodes University, Afrique du Sud.



Compétences techniques

Programmation

Connaissance pointue des principes informatiques et de programmation, donnant la flexibilité de maîtriser rapidement tous langages de programmation.

Expérience directe en C, C++, C#, Java, Javascript, Objective-C, Python, HTML5, CSS3, Ruby, etc.

Algorithmes et design

Sensible à la bonne utilisation des algorithmes, structures de données et « design patterns ».

3D temps réel et jeux-vidéo

Spécialiste de la 3D temps réel et du jeu vidéo, expérience significative des moteurs de jeu-vidéo (par exemple, Unity3D). Expérience en OpenGL et WebGL. Expérience sur des supports divers et variés : Oculus, HoloLens, iOS, Android, PC, Mac. Compétences fortes en mathématique.

Informatique

Expériences et compétences diverses et transversales de l'informatique : intelligence artificielle, linguistique informatique, base de données, peer-to-peer, sécurité, réseau, systèmes d'exploitation, ...