

Wassil Lebsaira

✉ lebsaira.wassil@gmail.com

☎ 07 58 75 52 71

🌐 lebsairawassil.com

🐙 github.com/zouiqad

🌐 [in/lebsairawassil](https://in.lebsairawassil)



Étudiant de 23 ans passionné par l'informatique graphique et le Deep Learning, je poursuis un Master 2 en géométrie et informatique graphique à l'Université d'Aix-Marseille.

Je recherche activement un stage de fin d'études en R&D pour mettre à profit mes compétences dans le développement de solutions d'avenir; mon ambition à long terme est d'évoluer dans ce domaine en tant que chercheur ou ingénieur R&D, en contribuant activement aux avancées technologiques et scientifiques.

EXPÉRIENCES

Ingénieur R&D en IA et Modélisation 3D

Équipe G-Mod, LIS - Projet de fin d'études

Octobre 2024 - Présent

Marseille, France

- Conception d'un système Deep Learning (encodeur-décodeur avec Transformers) pour la reconstruction 3D à partir d'images 2D multi-vues.
- Étude comparative des distributions gaussiennes en 3D pour optimiser la qualité des surfaces implicites générées.
- Collaboration avec une équipe de chercheurs pour intégrer les avancées de l'IA générative en modélisation 3D.
- Rédaction de rapports scientifiques et documentation technique, avec des notebooks Jupyter pour garantir la reproductibilité.

Environnement Technique: Python, TensorFlow, PyTorch, Kaolin, Git, CNN, Transformers

Développeur Full Stack

Redpill Group - Stage de fin d'études (5 mois)

Mai 2024 - Septembre 2024

Paris, France

- Développement et maintenance d'applications (Node.js, React) à grande échelle pour des clients majeurs comme Engie (Tiko) et Leboncoin, impactant plus de 10k utilisateurs quotidiens.
- Optimisation des performances du module IA de la plateforme Ermes, avec une amélioration de 70% grâce à la restructuration des requêtes MongoDB et l'implémentation d'un système de mise en cache, réduisant le temps de réponse moyen de 2,5s à 0,7s.
- Réduction du temps de développement de 25% par cycle de projet grâce à l'implémentation de pipelines CI/CD.

Environnement Technique: Node.js, Typescript, React, Remix, Git, Docker, Jenkins, Jira

Gameplay Programmer

One Last Grind - Projet de fin d'études (3 mois)

Janvier 2024 - Avril 2024

Lyon, France

- Pilotage du développement d'un jeu de skateboard innovant intégrant une physique réaliste, programmé en C++ sur Unreal Engine
- Collaboration étroite avec une équipe de level designer, d'artistes et de QA pour itérer sur les fonctionnalités de gameplay en fonction des retours.
- Conception et implémentation d'un outil de déformation de maillage 3D en temps réel, basé sur la trajectoire d'une spline, augmentant la productivité des artistes de 60%.
- Amélioration des performances du jeu avec un gain de 40% en FPS grâce à l'intégration d'un système LOD dynamique et la gestion efficace des assets.

Environnement Technique: C++, Unreal Engine, Git, Jira

Software Engineer

Banque BDL - Stage d'application (4 mois)

Mai 2021 - Août 2021

Alger, Algérie

- Développement d'une solution logicielle intégrée pour la gestion des demandes de prêts bancaires.
- Responsable de l'architecture technique et de la mise en place des bonnes pratiques de développement.
- Conception et implémentation d'une base de données MySQL optimisée, supportant plus de 50 utilisateurs simultanés avec un temps de réponse inférieur à 100 ms.

Environnement Technique: C#, WPF, SQL, Git

PROJETS

Mini-Jeu Vision Unity | C#, Python, OpenCV, Unity, Machine Learning, UDP, Git

Janvier 2024

[Lien Github](#)

- Développement d'un mini-jeu Unity basé sur la vision par ordinateur, contrôlé via les gestes de la main en temps réel en utilisant Python et Google MediaPipe.
- Réalisation d'un système de tracking des mains en temps réel avec une latence inférieure à 30ms en utilisant Python et MediaPipe.
- Intégration d'un protocole de communication UDP optimisé entre le module de tracking Python et Unity, permettant le traitement de 60 images par seconde.

Plugin Unreal Engine | C++, Unreal Engine, Git

Décembre 2023

[Lien Github](#)

- Conception et développement d'un plugin Unreal Engine en C++ pour résoudre un besoin non-adressé de redimensionnement du contenu de l'interface utilisateur de l'éditeur.
- Publication du plugin sur l'Epic Games Marketplace en open-source, accumulant plus de 100 téléchargements et 15+ étoiles GitHub, démontrant son utilité pour la communauté.
- Maîtrise du cycle complet de développement de plugins UE, incluant l'architecture, le packaging, et la distribution sur le marketplace officiel.

FORMATION

Master 2 en Informatique - Géométrie et informatique graphique (GIG)

Université Aix-Marseille (AmU)

Septembre 2024 - Septembre 2025 (Prévue)

Marseille, France

Master 2 en Informatique - Ingénierie du Jeu Vidéo (GAMAGORA)

Université Lumière Lyon 2

Septembre 2023 - Mai 2024

Lyon, France

Master en Informatique - Computer Vision

Université des sciences et de la technologie Houari-Boumediène (USTHB)

Septembre 2021 - Juillet 2023

Alger, Algérie

Licence en Informatique - Ingénierie des Systèmes d'Information et des Logiciels

Université des sciences et de la technologie Houari-Boumediène (USTHB)

Septembre 2018 - Juin 2021

Alger, Algérie

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages de programmation: C++, C#, Python, Typescript

Frameworks: Pytorch, CUDA, Qt, Next.js

Librairies: OpenGL, OpenCV, Tensorflow, Kaolin, GLSL, React, Three.js

Outils de développement: Git, Linux, CMake, Docker, Unreal Engine, Unity, Visual Studio, VS Code

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Langues: Français (Langue maternelle), Anglais (Courant - C1 : 945 TOEIC), Arabe (Langue maternelle)

Compétences interpersonnelles: Bonne qualité rédactionnelle, Autonome et réactif, Bon esprit d'équipe

Outils: Latex, Blender, Figma

Centres d'intérêts: Jeu d'échecs, Tennis, Piano

Retrouvez tous mes projets et references sur mon portfolio: lebsairawassil.com !