



À PROPOS DE MOI

+33 6 98 98 47 39
kut.kemal@icloud.com
50b rue Mirabeau,
25000 Besançon
github.com/kemal-kut

EXPÉRIENCES PRO.

Facteur/Livreur - La Poste
Besançon Été 2023

Distribution de courrier et livraison de colis.

Réceptionniste - Hôtel Calisola
Besançon Été 2022

Accueil des clients et gestion des réservations.

Affineur - Fromagerie Mulin
Noironte Été 2021

Affinage de fromages.

Livreur - Chez L'Oranais
Besançon Été 2020

Livraison de repas.

LANGUES

- Anglais (courant)
- Espagnol ((intermédiaire)
- Turc (bilingue)

CENTRES D'INTÉRÊT

- Sport
- High-tech
- Jeux-vidéos

LANGAGES INFO.

PROGRAMMATION :

Java, (Swing) Python, C, C++ (Qt, OpenGL), Bash, Perl, SQL, PL/SQL

WEB :

HTML, CSS, JavaScript (jQuery, threeJS), PHP

KEMAL KUT

Alternance pour Master Bases de données - Intelligence Artificielle

DIPLÔMES

| | |
|--|-----------------|
| L3 Informatique, Semestre 6 Université de Bourgogne, Dijon 21000 | <i>En cours</i> |
| L3 Informatique, Semestre 5 Université de Bourgogne, Dijon 21000 | 2023 |
| L2 Informatique Université de Bourgogne, Dijon 21000 | 2022 - 2023 |
| L1 Informatique Université de Bourgogne, Dijon 21000 | 2021 - 2022 |
| BAC STI2D Lycée Jules Haag, Besançon 2500 | 2018 - 2019 |

CERTIFICATIONS

PIX : P-GF9BMMGJ 2023
Centre de certification : Université de Bourgogne

EXPÉRIENCES ACADÉMIQUES

Projet L3 S6 : Systèmes & Réseaux 2 (EN COURS)

Mise en place d'un réseau d'entreprise et d'une infrastructure de services.

Projet L3 S5 : Systèmes & Réseaux 1

Développement d'un jeu de cartes en ligne intitulé "6 qui prend" en C/Shell.

Projet L3 S5 : Conception & Développement d'application

Conception d'une application de gestion de contacts de type CRM, développée en C++ avec l'utilisation de la bibliothèque Qt, intégrant une base de données.

Projet L3 S5 : Synthèse d'images

Conception en 3D d'un modèle de lapin en C++ avec OpenGL, incluant sa représentation paramétrique sous forme de facettes.

Projet L2 S4 : INFO4B

Conception d'un système distribué en Java pour le calcul de la persistance des nombres. Le projet utilise une architecture client-serveur avec communication via des sockets.

Projet L2 S3 : INFO3A

Conception d'un programme en Python visant à déterminer (à l'aide d'un algorithme) le chemin le plus optimal à travers une grille rectangulaire, prenant en considération des épaisseurs de mur générées de manière aléatoire.

COMPÉTENCES INFORMATIQUES

- Gestion de réseaux, sécurité informatique.
- Mise en place de serveurs multi-clients.
- Développement d'applications avec interface graphique et base de données.
- Maîtrise de la programmation orientée objet, des mécanismes de signaux/slots, de la synchronisation de données, et de la gestion des accès en concurrence
- Familiarité avec des frameworks tels que Qt, Swing, OpenGL ou ThreeJS.