Karim Aktouf

Artiste et ingénieur. Créativité et synthèse, rigueur scientifique.

Ingénieur logiciel · Généraliste 3D · Créateur de contenu · Consultant et éducateur

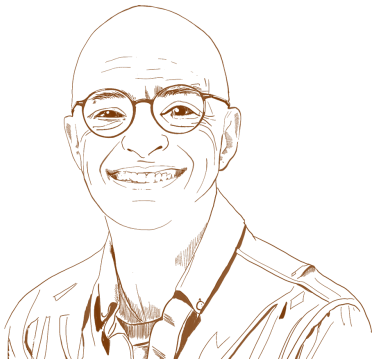
karim.aktouf@gmail.com · karimaktouf.ca · linkedin.com/in/karimaktouf · youtube.com/@KarimAktouf

Artiste et ingénieur primé, avec plus de 25 ans en génie logiciel et 12 ans à la croisée de la 3D, de l'art et de la technologie. Animateur 3D au laboratoire d'immersion forensique de l'UQO, professeur à Rubika et à l'Université de Montréal, bédéiste publié, consultant en vision par ordinateur et créateur de contenu YouTube. Coach en présentation, animateur d'ateliers de créativité et panéliste. Expertise en Blender, Unreal Engine, Python, C++ et beaux-arts.

25 **Ingénieur** ans en génie logiciel

15 **Leadership** ans, 14 cours créés

12 **Artiste** ans, 4 publications



COMPÉTENCES

Ingénierie
C++ · Django · Java · Admin. système · Python · Unix/Linux · DataViz

3D et temps réel
Blender (Geometry Nodes, simulations) · Unreal Engine · DaVinci Resolve · Motion design

Dessin et image
Dessin en perspective · Créativité · Beaux-arts · Bande dessinée · Aquarelle et encre · Communication scientifique

FORMATION ET LANGUES

1994 Ing., génie logiciel, systèmes experts et 3D, École polytechnique de Montréal

2019 Beaux-arts, Académie des Beaux-Arts de Montréal

Français et anglais, courants

PRIX

2023 Prix d'excellence en enseignement, Université de Montréal

2016 Thought Leadership, Ericsson

depuis 2016 — **Art, 3D et enseignement**

depuis 2025 — **Animateur 3D, laboratoire d'immersion forensique**
UQO et Institut national de psychiatrie légale Philippe-Pinel
- Animation 3D et visualisation pour la recherche en immersion forensique
- Développement d'environnements immersifs en temps réel

depuis 2020 — **Chargé de formation pratique, professionnel de recherche et consultant**
Université de Montréal, École de design et Labo IV (Faculté de médecine)
- Dessin industriel I et II, École de design, Faculté de l'aménagement
- Créatif au Labo IV, recherche en orthophonie et audiologie (Django, Python)

depuis 2022 — **Professeur Techart 3D et animation 2D**
Rubika Montréal, école d'animation 2D et 3D
- 12 cours : dessin, perspective, Blender (Geometry Nodes, simulations, Python), Unreal Engine, C++, web, créativité et design thinking
- Création de contenu multimédia fondée sur la narration cinéma, la direction photo et la composition

depuis 2025 — **Enseignant, ateliers Blender 3D** · *Société des arts technologiques (SAT)*

2023–2026 — **Bédéiste publié, « Sang d'encre »**
Institut de Cardiologie de Montréal et Les Publications de l'UdeM
- Récit documenté et fidèle d'une chirurgie à cœur ouvert, de l'opération au post-opératoire
- Présenté à l'ACFAS et à ComSciCon-Qc; chronique à la radio de Radio-Canada
- Adopté comme matériel d'étude en sciences infirmières (plus de 500 étudiants)

depuis 2019 — **Créateur de contenu et artiste visuel**
Indépendant
- YouTube : cours de dessin et tutoriels 3D; consultation en motion design, communication scientifique et beaux-arts

2024–2026 — **Consultant, vision par ordinateur et IA** · *Airy3D*

2020–2024 — **Coach en leadership créatif et design thinking** · *La Factry, école de créativité*

depuis 2016 — **Conférencier, animateur d'ateliers et panéliste**
Organisations, doctorants, chercheurs, cadres, sommets et conférences
- Ateliers de créativité et conférences sur la 3D, la techno créative et la communication scientifique

1995–2017 — **Ingénierie et stratégie, Ericsson**

2010–2017 — **Leader innovation et stratégie**
Ericsson
- Coach en présentation pour les équipes de direction et les cadres; coaching en innovation
- Cadre de leadership stratégique, chef du projet Space Renaissance, architecture d'entreprise

1995–2010 — **Ingénieur logiciel et architecte de solutions**
Ericsson
- Architecte de solutions du hub de Montréal
- 16 ans de développement fullstack télécom : C++, Java, Linux et UNIX; expert SAN et formateur