



HEBERT Antoine

ETUDIANT EN 4EME ANNEE DE GENIE INFORMATIQUE ET INDUSTRIEL

INFORMATIONS

 antoine.hebert@ig2i.centraledelille.fr

 antoine-hebert26

 Permis de conduire et véhicule

COMPETENCES INFORMATIQUE

Programmation:

Git, C, Lua, Python (+ Django), HTML, CSS, JavaScript, Java, PHP, Shell Linux

Bureautique:

Suite Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) et équivalents LibreOffice. PowerBI, SAP

LANGUES

Anglais: Courant (B2)

Espagnol: Lu, écrit, parlé (A2)

CREDITS ECTS

180 (Validation pour 240)

INTERETS

- Contribution à des projets de jeux Open-Source
- Création de jeux vidéos et de modifications seul et en équipe
- Pop-culture

Etudiant en 4ème année dans l'Institut du Génie Industriel et Informatique (IG2I) à Lens, je suis particulièrement intéressé par la programmation informatique que je pratique également dans mon temps libre pour des applications ou des divertissements tels que des jeux vidéos ou des modifications de jeux open-source existants.

EXPERIENCE

STELLANTIS, SITE D'HORDAIN (03/05/2021 - 24/07/2021)

Assistant Technicien

- Automatisation du système d'événements du bâtiment Peinture.
- Utilisation de SAP, PowerBI, Excel et de la ligne de commande pour traiter les données
- Communication avec l'équipe de maintenance pour développer un projet adapté
- Ecriture d'un manuel d'opération de l'application

STELLANTIS, SITE DE DOUVRAIN (07/06/2021 - 16/12/2022),

Apprenti ingénieur

- Mise en place de l'authentification PingFederate sur des applications Django existantes pour remplir les critères de cybersécurité du groupe et permettre le déploiement des applications.
- Développement d'une application de suivi qualité pour la production du site de Hordain, en mode gestion de projet, capable de scanner des images et d'y afficher des informations aux zones concernées.
- Réunions hebdomadaires avec l'équipe qualité de Hordain pour la mise en place de l'application

FORMATION

INSTITUT DU GENIE INDUSTRIEL ET INFORMATIQUE (IG2I) (2019-2024)

Diplôme d'ingénieur

Projet Industriel (2ème année):

- Travail en groupe de 3 pour concevoir un robot commandé à distance par un clavier avec retour vidéo.
- Contribution en tant que programmeur principal de la commande du robot en Python avec un Raspberry Pi

Projet Informatique (2ème année) :

- Travail en groupe de 5 sur la création d'un site web permettant à des utilisateurs professeurs de créer, importer, exporter et partager des QCMs dans des formats utilisables sur d'autres plate-formes d'éducation telles que Moodle
- Contributions sur la partie création et importation des QCMs.

LYCEE PAUL DUEZ (2016-2019)

Baccalauréat Scientifique, mention Très Bien

COMPETENCES

- Capacité d'adaptation, apprentissage de nouveaux langages de programmation et de frameworks (ex : Django)
- Capacité à travailler en équipe
- Haut niveau en Anglais écrit et parlé