

Corentin LORMIER

Étudiant à l'université de Lille - BUT Informatique (2ème année)

En recherche de stage **avril - juin 2026**



FORMATION

Université de Lille, Villeneuve-d'Ascq — BUT Informatique

SEPTEMBRE 2024 À AUJOURD'HUI

Lycée Elisa Lemonnier, Douai — Bac Général [Mention Assez Bien]

Spécialités : Mathématiques et NSI

SEPTEMBRE 2021 À JUIN 2024

PROJETS

Jeu en mode Agile — Projet Professionnel (Université)

Dans le cadre de l'université, nous avons en équipe de 6 appliqué la méthode agile afin de recréer le jeu Dots & Boxes sur un terminal, le tout en moins d'une semaine.

Reproduction du jeu Pokémon GO — Projet Personnel

Sur Scratch, un outil de programmation par bloc, j'ai recréé le jeu Pokémon GO (avec la plupart des fonctionnalités sauf le GPS, non intégré à Scratch) tout au long du collège et du lycée. C'est un projet très basique et pas très joli mais c'est ce qui m'a donné envie de pleinement programmer.

EXPÉRIENCE

Université de Lille, Villeneuve-d'Ascq — Stage volontaire

JUIN 2022

Stage d'une semaine effectué, à mon initiative, au laboratoire CRISAL.

Découvrir un environnement professionnel : Recherche dans l'informatique - Robotique - Sécurité et légalité en informatique (maître de stage DPO du laboratoire).

Crédit Agricole, Lille — Stage volontaire

JUIN 2022

Stage d'une semaine effectué, à mon initiative, à l'Agence développement du groupe Crédit Agricole en fin d'année de 2nde.

Découvrir un environnement professionnel : Accompagnement agile des utilisateurs - Gestion d'un mémento à destination des employés de l'entreprise.

PROFIL

Coordonnées :

corentinlormier@gmail.com

[LinkedIn](#)

Mobilité :

Transports en commun

Permis B obtenu en 2025

COMPÉTENCES

Langages :

Python, Java, JavaFX, C

Web :

HTML, CSS

Bases de données :

MySQL, PostgreSQL

Outils :

Git, Linux, VSCode

Soft skills :

Travail d'équipe, pensée logique, communication, résolution de problèmes, méthodologie agile

LANGUES

Anglais - Intermédiaire (B1)