



COORDONNÉES

- Couzon 03160
- 06 82 80 XX XX
- evan.verplaetse@epitech.eu
- 18 ans - 04/09/2006
- Française
- Permis B - Véhiculé
- Célibataire

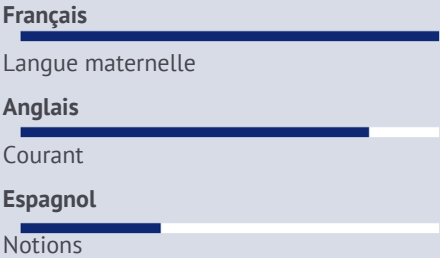
COMPÉTENCES

- Rigueur administrative
- Flexibilité et adaptation
- Logiciels de gestion de projet
- Initiative personnelle
- Sens de l'écoute

CENTRES D'INTÉRÊT

- Art
- Musique
- Photographie
- Jeux-vidéo
- Production Informatique
- Astronomie

LANGUES



PROFIL

Fort de plusieurs expériences informatiques en tant qu'étudiant, je suis intéressé par tous types de projets et souhaiterais également m'ouvrir à d'autres domaines technologiques pour diversifier mes compétences.

EXPÉRIENCE

Développeur web | 12/2024 - 3/2025
Codage avec les langages de programmation HTML, CSS.
Développement d'interfaces web, front.
Création et maintenance de sites web responsives en utilisant HTML, CSS.

Développeur de jeux vidéos | 11/2024 - 12/2024
Développeur de jeux vidéos 2D. Animation des sprites, développement d'intelligence artificielle, gestion d'erreurs.

Développeur algorithmique | 10/2024 - 4/2025
Développement d'algorithme répondant aux besoins des clients. Gestion d'erreurs.
Programmation algorithmique dans les langages suivants: Python, C.

Ingénieur cybersécurité | 11/2024 - 2/2025
Cryptage de données à l'aide d'une clé.
Organisation des données afin de les protéger.
Sécurisation des données.

Bénévole, 12/2024 - 02/2025
Mairie de Nevers - Nevers - Contrat d'apprentissage
Conception d'un site Web pour le projet municipal E-GAME SIIViM Tour by Nevers.

FORMATION

Programme Grande École : Production Informatique, 10/2024 – En cours
EPITECH - Moulins
Baccalauréat : Production Informatique, 09/2021 - 09/2024
Lycée Jean Monnet - Yzeure - Assez bien
Brevet des collèges, 09/2017 - 09/2021
Collège Achille Allier - Bourbon-l'Archambault - Assez bien

PROJETS RÉALISÉS

Réalisation d'un jeux-vidéo s'inspirant grandement du jeu "Duck Hunt" des années 1984 ainsi que d'un jeu de type RPG.
Réalisation de plusieurs programmes mathématique comprenant: Transformations mathématiques, Cryptage de données, Organisation de données, Calculs de trajectoires.
Réalisation de nombreux programmes comprenant la reproduction de commandes déjà existantes ainsi que la recreation d'un invité de commande.