
Jérémie Pouillon

élève ingénieur à l'ENSEM (formation ingénierie des systèmes numériques) actuellement en double diplôme à l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC) en maîtrise informatique (conception jeux vidéo).

Recherche un stage de fin d'étude d'une durée de 6 mois.

FRANCE

52 avenue Aristide Briand
92120 Montrouge
T : 06 85 48 40 97
jeremie.pouillon@gmail.com
26 ans

CANADA

640 chemin Sydenham
G7H 2G5 Chicoutimi
appartement 4
T : +1 (418)-376-9385

LinkedIN

<https://fr.linkedin.com/in/jeremie-pouillon-99538b121>

Skype

jeremiepouillon

Profil

Je suis dynamique, motivé, curieux et organisé ayant le sens des responsabilités et très investi dans ce que j'entreprends.

Expérience

Stage ouvrier de fin de 1ère année d'école d'ingénieurs — Juillet 2014

Études

Classe préparatoires aux grandes écoles (CPGE) — 2010 à 2013

Ecole d'ingénieurs ENSEM à Nancy — 2013 à aujourd'hui.

filière ingénierie des systèmes numériques

Double diplôme à l'Université du Québec à Chicoutimi — 2015 à

aujourd'hui. Maîtrise informatique (conception jeux vidéo)

Compétences

Langues : français (langue natale), anglais (lu, écrit et parlé : TOEIC : 900/990), espagnol (niveau B1).

Logiciels : Xcode (Swift), Unreal Engine 4, Pixelmator, Matlab, Eclipse (Java), html, css, LaTeX.

Projets

Problème du voyageur de commerce sur une plateforme avec un robot Khepera motorisé : implémentation informatique des parties mathématiques et automatique régulant le comportement du robot (vitesse, orientation dans l'espace, lecture d'un fichier de coordonnées etc ..).

Logiciel de vote interactif par reconnaissance vidéo : de la conception des cartons de vote au logiciel informatique en passant par la réalisation du site web.

Mesure de qualité de l'air avec RaspBerry Pi, et envoi des données mesurées sur le serveur dweet.io et affichage sur Freeboard.

Modélisation d'un système de freinage par ABS en utilisant les réseaux de pétri (SANs) sous le logiciel Mobius pour en évaluer les paramètres de sûreté de fonctionnement.

Réalisation d'un jeu vidéo nommé Candelab sous Unreal Engine 4.

Réalisation d'un jeu sérieux nommé FireFighters pour iPhone.
