# Léonard ALLAIN-LAUNAY

25, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne 06.85.21.11.47 leonard.allain-launay@insa-lyon.fr 22 ans Nationalité Française Permis B **Mobilité internationale** 

### **Formation**

2013/15 : Actuellement à l'INSA de Lyon - Spécialité Informatique - 5è année

Programmation, Architecture Matérielle, Réseaux, Base de Données, Gestion de

projet, ...

2011/13 : Classes préparatoires intégrées à l'INSA de Lyon, section européenne allemand

2011 : Baccalauréat Scientifique Sciences de l'Ingénieur - mention Très Bien - Classe

européenne Allemand/Physique. Lycée Pilote Innovant International (Poitiers 86)

## Informatique

- Langages haut niveau : Java, JavaScript, HTML5, CSS3/SASS, C++ (notions), PHP
- Techniques et frameworks : AngularJS, Node.js, J2EE
- Langages bas niveau : C (notions)
- Bases de données : SQL, Non-relationnelles (MongoDB)
- OS : Linux (Bash)
- Réseaux
- Systèmes de versionnage : SVN et Git
- Logiciels de calcul formel et numérique : MATLAB, Maple

## Langues

- Anglais bilingue
- Allemand excellent niveau
  Diplôme B2, séjour
  d'immersion de trois mois
  scolarisé en Allemagne

# Expériences

Été 2015: Stage développement Full-stack à **SpeakPlus.fr** (Cours de langue par visioconférence en ligne). Développement du site internet (inscriptions, paiements, ...), et de la

en ligne). Développement du site internet (inscriptions, paiements, ...), et de la plateforme pour une publication en Septembre 2015, avec MongoDB, Node.js et

AngularJS.

Été 2014 : Stage à **CodinGame.com** (concours de programmation en ligne), réalisation du site

3 mois internet et de l'IDE en ligne de l'entreprise, avec **AngularJS**, J2EE.

2013 / 2014: Président du ClubElek, association de robotique de l'INSA de Lyon - participation à la

Coupe de France, **gestion de projet**/budget, relation entreprises/sponsors

#### Centres d'intérêt

**Musique :** Basson (10 ans d'études), Ukulélé (4 ans de pratique), Solfège et composition (11 ans d'études), direction de chœur.

GitHub: LeonardA-L

Classement CodinGame (2016-01-09): 485