

MATHIS BÉAL

Je vois chaque projet comme un Escape-Game dans lequel les énigmes à résoudre sont les différentes étapes du projet ou les bugs à corriger. Dans les deux cas, il s'agit de terminer la mission avec succès dans le temps imparti, tout en prenant plaisir à relever les défis en équipe.



19 ans, Permis B
43240 Saint-Just-Malmont

[linkedin.com/in/
Mathis BEAL/](https://linkedin.com/in/MathisBEAL/)

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

DÉVELOPPEUR LOGICIEL EMBARQUÉ

2024-2025 - *Alternance chez SAM Outillage, Saint-Etienne (42)*

Développement de logiciels pour de l'informatique semi-embarqué

DÉVELOPPEUR-INTÉGRATEUR

2021 - *Stage chez IsiTecc, Saint-Just-Malmont (43)*

Expérimentation et exploration des logiciels utilisés pour le développement par l'entreprise

FORMATIONS

Semestre au Cégep de Sept-Îles (CANADA)

Janvier-Mai 2024, Sept-Îles, Québec, Canada

BUT INFORMATIQUE APPLIQUÉE À L'IMAGERIE NUMÉRIQUE

2022-2025 - IUT, Le Puy-en-Velay (43)

CENTRES D'INTÉRÊT

VÉTÉTISTE AMATEUR

J'aime admirer les paysages de forêt ou de montagne que je rencontre au cours de mes balades.

JOUEUR EXPERIMENTÉ DE JEUX VIDÉO

Je cherche toujours à explorer toutes les possibilités afin de trouver la meilleure approche face aux adversaires ou énigmes qui m'attendent.

LECTEUR CHEVRONNÉ DE MANGAS

De l'Action & Fantaisie aux Slice of Life en passant par les comédies, j'adore découvrir ces nouveaux univers.

PROJETS

CONTRÔLE D'UN ROBOT A PARTIR D'UN TÉLÉPHONE

Création d'une application Android pour se connecter au robot articulé, bouger la plateforme, le bras, mesurer le poids

Outils : Android Studio, Java

PROGRAMMATION D'UNE SIMULATION DU JEU DE LA VIE DE CONWAY

Création du système de simulation – Création de l'interface graphique utilisateur – Intégration de la simulation dans l'interface

Outils : Python

PROGRAMMATION D'UN MINIPLATEFORMER

Création des niveaux – Ajout des items et interactions

Outils : C#, Unity

MODÉLISATION D'ŒUVRES D'ART EN 3D ET PROGRAMMATION D'UNE VISITE VIRTUELLE D'UN MUSÉE

Modélisation des modèles / œuvres – Ajout dans Unreal
Outils : 3DS Max, Substance, Unreal Engine 5

COMPÉTENCES

INFORMATIQUES

C++, C#, Java/JavaFX,
HTML5/CSS3, Git, Qt, JS,
SQL, PHP, Python,
Unity/UE 5, Bash

GRAPHIQUES

Krita, Paint, Photofiltre7,
3DS Max, Blender

LANGUES

Anglais	Niveau B2
Espagnol	Niveau A1

BUREAUTIQUE

Notions avancées en Word,
Excel, PowerPoint, Google
Docs