



INFORMATIONS

20 ans

07 81 56 22 90

gianni.jouve@edu.esiee.fr

Linkedin: /giannijouve

102, Grande Rue Charles de Gaulle -
Nogent-Sur-Marne - 94130

COMPÉTENCES

Programmation : Python, Java, C#,
html/css, SQL, dev mobile

Pack Office

Systèmes d'exploitation : Linux, Windows

LANGUES

Anglais Courant - niveau B2 - 855 TOEIC

Espagnol - niveau B1

Japonais - notions

CENTRES D'INTÉRÊT

Sports - Basket-ball (3 ans en
compétition)

Musique et Cinéma

Lecture

Gianni JOUVE

APPRENTI INGENIEUR ESIEE PARIS FILIÈRE INFORMATIQUE

ALTERNANCE DE 24 MOIS

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

APPRENTI DEVELOPPEUR CHEZ THALES ALENIA SPACE

Depuis Septembre 2019

- Automatisation d'une application Web. Une fois lancé, le programme ouvre l'application Web, actionne une série de clics et remplit plusieurs champs de texte afin de réaliser un scénario entrepris fréquemment par des collègues. Réalisable grâce à la récupération d'éléments Web sur le code source de l'application.
Codé en Java à l'aide du Framework Sélénium.
- Création de solutions épargnant les actions simples et redondantes.
- Autres travaux réalisés en Python afin de décoder plus rapidement des messages reçus des satellites.

PROJETS

PROJET EN COURS

Depuis Octobre 2020

- Création d'une Application mobile cross-plateforme avec Flutter.
- Mise en place d'un site Web associé. Back réalisé avec Django.

ÉLABORATION D'UNE IA

Décembre 2019

- IA Pour le jeu Pac-man.
- Application conception et réalisation en Python.
- Conception de grilles optimales de déplacement.

CRÉATION D'UN JEU VIDÉO EN 3D

Mars 2020 - Mai 2020

- Type de jeu : Shoot 'em up. Jeu créé sur Unity en C#.
- Sound FX (intégrer les sons liés aux actions).
- GFX (création du menu, gestion des hitboxes).

FORMATION

ESIEE PARIS, ECOLE DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE

- 2019-2022 : Cycle ingénieur filière Informatique en apprentissage.
- 2017-2019 : Cycle Préparatoire.

BACCALAURÉAT

2017 - Bac S mention Assez Bien - Lycée Evariste Galois à Noisy-Le-Grand.