



BERGERON LUDOVIC

FUTUR INGÉNIEUR IA / GÉNIE LOGICIEL

RECHERCHE ALTERNANCE DE 24 MOIS



bergeron@et.esiea.fr

+33 6 47 47 11 45



Paris 75010



[bergeronludovic.vercel.app](https://github.com/bergeronludovic)



<https://www.linkedin.com/in/bergeronludovic>

PROFIL

Étudiant en 3^e année à l'ESIEA (Paris), je suis passionné par le développement logiciel, l'IA, la création et l'innovation. Curieux de nature, j'ai bâti une solide base technique en apprenant sur le terrain, projet après projet, erreur après erreur. Un échange universitaire à Taïwan m'a beaucoup appris et m'a permis de faire l'expérience du travail d'équipe en environnement multiculturel.

Je suis disponible dès septembre 2025 pour une alternance de deux ans afin de contribuer activement au développement de votre entreprise.

COMPÉTENCES

Langages informatiques

- Python, C, JavaScript, TypeScript
- SQLite, Java, Dart, Kotlin

Frameworks et outils

- Poetry, Pandas / Next.js, Node.js, React, Flutter / Docker & Nginx / Figma

Langues

- Français (Langue maternelle) / Anglais (Avancé) / Chinois (En apprentissage)

FORMATION

ESIEA (Paris) 2022 - 2027

- Étudiant en 3^e année – Cycle Ingénieur, Spécialisation Intelligence Artificielle et Software Engineering.

TAMKANG UNIVERSITY (TAÏWAN) 2024-2025

- Échange universitaire 6 mois – Computer Science and Information Engineering.
- Participation à des projets techniques en équipe multiculturelle (Machine learning et Data Science).

PROJETS ACADÉMIQUES

Projets à l'ESIEA et à TAMKANG (2022 - 2025)

- Python : Étude du TD Learning, développement d'un agent IA de renforcement Q-Learning (GridWorld 4x4) [GitHub](#). Développement d'un Bot Discord utilisant SQLite pour la gestion de la base de données, permettant la collecte, l'analyse, la visualisation des données de ruches connectées; et l'envoi d'alertes en cas d'anomalie. [GitLab](#)
- Première place pour un concours Design Sprint Figma (une semaine pour concevoir et designer une application avec une thématique donnée). [Poste LinkedIn et prototype](#)
- Programmation en C : Simulation d'une ruche d'abeilles ; création d'un jeu pédagogique de labyrinthe pour but l'apprentissage des algos de tris ; conception d'un robot intelligent capable de détecter, tirer sur cible et suivre un circuit prédéfini de manière autonome.

PROJETS PERSONNELS

Développement d'une application mobile et web (2024 - en cours)

- Création d'un réseau social (front-end et back-end) utilisant Next.js, TypeScript, JavaScript, Docker, HTML, CSS et Nginx. Conception du design et des prototypes via Figma. Avec l'ambition d'y intégrer l'intelligence artificielle (comme des suggestions d'activité pertinentes).
- Maîtrise de GitHub et GitLab pour le suivi et la gestion de versions (en équipe ou en solo). Utilisation proactive d'outils d'IA générative pour la résolution de problèmes et l'apprentissage continu.

Portfolio et développement de jeux vidéo

- Conception de mon portfolio professionnel, style moderne avec des effets visuels avancés, conçu comme une application web responsive (Next.js 15 (React), TypeScript, Tailwind, CSS). [Site Web](#)
- Développement de jeux 2D : Utilisation de Game Maker Studio pour créer de petits jeux (exploration d'Unreal Engine pour des jeux 3D).