DEBUIGNY Léo, 19 ans

26 rue Jacques Pinsonneau, 80800 Corbie

Permis B. véhicule

Formation:

2018 - 2019: DUT informatique à l'IUT d'Amiens.

2017: Bac STI2D, Mention Très Bien spécialité SIN (Systèmes d'Information et Numérique) au lycée Saint Riquier à Amiens.

2014: Titulaire du brevet des collèges avec mention assez bien.

Expériences Professionnelles:

2019 : Stage DUT au Laboratoire des Technologies Innovantes (LTI) à Amiens sur la conception d'une infrastructure serveur avec une API web basée sur le traitement d'algorithmes décisionnels (recrutement par un professeur chercheur).

2019: Participation aux 24h des IUT Informatique 2019 au Havre au sein d'une équipe pour représenter l'IUT Informatique d'Amiens.

2019: Présentation du jeu réalisé Escape The Vessel au stand de l'IUT Informatique au salon du jeu à Amiens.

2019 : Participation au forum de l'étudiant à Amiens pour représenter l'IUT Informatique.

2019: Présentation du jeu réalisé Escape The Vessel au stand de l'IUT Informatique à la Nuit Intergalactique à la bibliothèque d'Amiens.

2019: Challenge par équipe au Night Code organisé par l'entreprise Iteracode autour d'un projet informatique commun (19h - 7h).

2018: Réalisation d'un jeu de type escape game en 2D Escape The Vessel :

- Gestion partagée en équipe de 6 personnes pour le projet avec une méthodologie agile, SCRUM.
- Utilisation du moteur de jeu Godot avec l'apprentissage du langage de programmation Godot Scripts.
- Réalisation du système d'interaction, de la gestion de l'inventaire, d'une partie du système de déplacement, du système d'animation, de quelques énigmes, de la gestion du système principal du jeu, de la résolution de divers problèmes, et de l'exportation du programme final.

2017: Management d'une équipe de 5 personnes sur le projet Jardin Éducatif (Inciter les enfants de tous âges à s'occuper de la nature) :

- Recherche, programmation et mise en place de divers capteurs météorologiques.
- Responsable de la création et du fonctionnement du programme principal.
- Prototype fonctionnel en fin de projet.

2014: Stage de 3^{ème} à Dunlop Amiens au sein du service informatique.

Compétences:

Informatique:

Langages de programmation :

- Maîtrise des langages : C (Micro-contrôleur et Thread), C++ (Interface graphique avec Qt), C#, Godot Script (Jeux 2D et 3D), Python (Interface graphique, micro-contrôleur et site web ou API avec Flask), Java (Interface graphique et application Android), SQL, HTML, CSS, PHP, JavaScript, framework Symfony et Latex (Réalisation de documents).

- Notions des langages : VB (Visual Basic), R et MatLab (Algorithme et Mathématiques).
- IDE de développement : Code::Blocks, Qt Creator, Eclipse, Android Studio, Godot, Arduino, Matlab, Visual Studio Code et Vim.

Réseaux:

- Maîtrise des créations de LAN Party sur divers jeux avec gestion de serveur et d'infrastructures réseaux.
- Réalisation de réseaux WIFI (hotspot), d'infrastructure LAN, et de VPN avec gestion de réseaux et maintenance de ceux-ci.

Systèmes et matériels :

- Maîtrise dans la réalisation et la conception de systèmes serveurs (Utilisation de Docker et Docker Compose).
- Maîtrise du montage et de la réparation d'ordinateurs (choix du matériel, installation et maintenance).
- Bonne maîtrise des logiciels : d'écriture (Microsoft Office et Libre Office), de montage (Vidéo, Audio, et Photo), et de conversion.
- Environnement de travail : Windows (Windows 10, et Windows 7), et Linux (Principalement utilisé, avec Ubuntu ou Debian).

Langues:

- Anglais : Niveau B1 (Séjours linguistiques et PET du Cambridge).
- Espagnol : Niveau A2 (Séjours linguistiques).

Centres d'intérêts :

- Veille technologique, mise à jour des langages de programmation et apprentissage de nouvelles méthodes.
- Recherche sur les domaines informatique et électronique pour la réalisation de projets : serveur de stockage multifonction, distributeur, climatiseur, impression 3D avec maintenance et configuration de la machine (imprimante personnelle assemblée par mes soins), ...
- Tennis (4 ans), Badminton et Judo (Ceinture orange-verte).
- Réalisation de mini projets au sein du club robotique (2 ans), ainsi qu'au sein du club espace (1 an) avec Planète Sciences.
- Culture japonaise (mangas, animes, musique, gastronomie).

