

Quentin Déchaux

Ingénieur en Informatique



EXPÉRIENCES

Nov. 2020 à aujourd'hui

Société EFOR, Strasbourg — Consultant chez un client dans les banques et assurances (1 an)

Développement Windev et C# sur la principale application développée par le client. L'application permet de gérer énormément de choses concernant les contrats des clients (domaines de l'épargne, emprunt, assurance,...). J'ai aussi participé à des tâches annexes comme l'accompagnement de la montée de version de l'outil Windev. Travail seul ou équipe.

2019

Société Kapa IT, Montpellier — Prestation de services chez Sopra Steria pour le client Région Occitanie (9 mois)

Grand parc d'applications servant à la numérisation, au stockage et au traitement de documents administratifs. MCO/Support aux utilisateurs (paramétrage, administration de site, etc...). Administration d'une GED SharePoint. Acquisition de bases sur Talend ESB. Contrôle qualité des évolutions développées (rédaction de guides, réalisation de tests, rédaction de comptes rendus...). Fonctionnement agile au sein de l'équipe.

2018

Société Virdys 'Créateur d'expériences 3D', Montpellier — Stage de fin d'études (6 mois)

Développement avec Unity3D en C# sur des applications en réalité virtuelles et augmentées. Travail en collaboration avec des infographistes. Développement de logiciels collaboratifs en réseau. Emploi de méthode Agiles.

2017

Atelier Industriel de l'Aéronautique Cuers-Pierrefeu, Pierrefeu du var — Stage de deuxième année (2 mois)

Mise en place de SonarCube (un correcteur de code statique) sur le serveur d'intégration Jenkins. Utilisation de CppCheck pour seconder SonarCube dans l'analyse.

2016

Anim'Est 'Association étudiante / Convention sur le thème du Japon', Nancy — Responsable Animation

Relation avec les intervenants. Gestion des contrats. Création du planning. Contrôler le bon déroulement lors de l'événement (7500 visiteurs).

PROJETS ÉTUDIANTS

UQAC, Chicoutimi — 2017/2018

Prototype de jeux vidéo avec Unity sur un projet original. IA pour le jeu d'échec en C#. Prototype d'application VR avec Unity. TP pratique en Cyber-sécurité sur machine Linux. Amélioration d'un jeu codé en C++ en y ajoutant de la logique floue et une IA entraînée avec un réseau de neurones.

Télécom Nancy, Nancy — 2015/2017

Programme de détection de routes en Scala. Jeu type Blind Test en Java. Interface YouTube à partir d'API en Java. Scrabble en anglais en Java. Extracteur d'archive .tar en C. Participation à un projet de recherche mettant en relation le tatouage d'images, HEVC et la saillance visuelle en Matlab. Compilateur d'un langage simplifié à l'aide d'ANTLR et Java.

34 rue de Dahlenheim

67200 Strasbourg

06 51 19 29 22

quentin.dechaux@gmail.com

FORMATIONS

Décembre 2018, Obtention de mon double diplôme, **Ingénieur en Informatique** Télécom Nancy et **Master 2 en Informatique (conception développement jeux vidéo)** Université du Québec à Chicoutimi

2013-2015, Classe Préparatoire aux Grandes Ecoles filière PT, Lycée Rouvière (Toulon)

2013, BAC SSI (mention Très Bien), Lycée Rouvière (Toulon)

LANGUES

Anglais niveau B2 : TOEIC acquis

CENTRES D'INTÉRÊTS

Japanimation et Loisirs
Vidéoludiques

Sport : Capitaine de l'équipe de Volley-Ball de l'école et actuellement en club

PROGRAMMATION

Langages : C#, Java, ...

Outils : Eclipse, Visual Studio, Unity3D, GitHub, Windev, Perforce