

Quentin Déchaux

Ingénieur en Informatique



EXPÉRIENCES

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 tels que des subventions. MCO/Support aux utilisateurs (paramétrage, administration de site, etc...). Administration d'une GED SharePoint. Monter en compétence sur les logiciels FlexiCapture, iXBus et EasyFolder aussi objet du MCO. 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 (Hololens, HTC Vive et Oculus Go). Application de Méthodes agiles sur projets R&D et projets clients. Travail en collaboration avec des infographistes. Intégration d'assets du store Unity aux projets. Création de modules indépendants des autres projets pour intégration immédiate et futures réutilisations. Développement de logiciels collaboratifs en réseau.

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 sonder SonarCube dans l'analyse. Exploration des fonctionnalités de SonarCube. Test de différents IDE pour trouver une alternative à Code Blocks en utilisant CMake pour la compilation (rédaction d'un fichier cmake).

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.

169 impasse Philippe de Champaigne
34090 Montpellier

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, Perforce