



WILLIAM STEPHAN

Étudiant en Informatique à
l'IUT de Lannion

A PROPOS

Principalement passionné par le développement web L'informatique reste un domaine qui m'intéresse et dans lequel je recherche une alternance pour renforcer mes compétences.

LANGUES

- Français : Langue maternelle
- Anglais : Niveau B2
(English Cambridge Certificat, 2017)
- Espagnol: Niveau A1

CENTRES D'INTÉRÊTS

- Balades en Skateboard l'été
- Vivre des sensations fortes
- Permis B

ME CONTACTER

: +33 7 83 55 23 47

: william.stephan35@hotmail.com

: www.linkedin.com/in/william-stephan

: <https://smoothiedevs.github.io/williamstephan>

: Rennes, Bretagne, France

RECHERCHE D'ALTERNANCE EN DÉVELOPPEMENT WEB

FORMATIONS :

Diplôme Universitaire et Technologique en Informatique
INSTITUT UNIVERSITAIRE TECHNOLOGIQUE (LANNION,22)
2020 - Aujourd'hui

Diplôme du Baccalauréat Scientifique (Spécialité
Informatique et Science du numérique)

LYCÉE RENÉ DESCARTES (RENNES,35)
2017 - 2020

EXPÉRIENCE :

Stage de troisième en Infographie/Conception 3D
DASSAULT SYSTÈME (CESSON-SÉVIGNÉ,35)
2016 / (3 jours)

PROJETS PERSONNELS :

Projet Rhiven (en équipe de plus de 10 personnes):

CONCEPTION D'OBJETS 3D (LOW POLY) SUR BLENDER
MODDING SUR UNITY 3D
COMPÉTENCES ACQUISES : TRAVAIL EN ÉQUIPE ET ORGANISATION

2020 - Aujourd'hui

Développement de jeux vidéo :

CONCEPTION D'OBJETS 3D SUR BLENDER
LEVEL DESIGN/CODAGE BLUEPRINT C++ SUR UNREAL ENGINE 4
TEXTURING SUR SUBSTANCE PAINTER 2
COMPÉTENCES ACQUISES : AUTODIDACTE, POLYVALENCE ET CURIOSITÉ, PERSÉVÉRANCE

2018 - 2020

PROJETS UNIVERSITAIRES :

Site web sur l'informatique pendant le confinement
HTML - CSS - JAVASCRIPT - BOOTSTRAP
COMPÉTENCES ACQUISES : GESTION D'ÉQUIPE, RECHERCHE
2020 Semestre 1 d'IUT

Site web sur l'intelligence Artificiel et la robotique

HTML - CSS
COMPÉTENCES ACQUISES : TRAVAIL EN ÉQUIPE, PERSÉVÉRANCE
2019 Semestre 1 Lycée ISN

COMPÉTENCES

Bases de programmation : C, JAVA, BASH, JAVASCRIPT

Développement Web : HTML, CSS, BOOTSTRAP, JAVASCRIPT,
WORDPRESS

Modélisation 3D : BLENDER, SUBSTANCE PAINTER 2

Introduction base de donnée : POSTGRESQL

Moteur de rendu 3D en temps réel : UNREAL ENGINE 4

Connaissances de logiciels : FIGMA, MICROSOFT OFFICE,
ADOBE ILLUSTRATOR,
PHOTODHOP, PREMIERE PRO