



NICHOLAS BRUN - 25 ans

INGENIEUR INFORMATIQUE



CONTACT

Adresse 4 Rue de la Sirène
Appartement A202
44300 Nantes

E-Mail nicholasbrun.pro
@gmail.com

Portable 06 66 21 86 44



COMPETENCES

Anglais

TOEIC score 800 en 2017

Langages / Script

C#, Javascript / Typescript
HTML5, CSS / SCSS

Frameworks

ReactJS, Angular 6
Redux

Méthode / Outils

Agile, Git, SourceTree
Visual Studio Code

Base de données

PHPMyAdmin, MySQL



FORMATIONS

Diplôme d'Ingénieur Généraliste

Ecole Nationale d'Ingénieurs de Brest - 2012/2018

Alternance : Ingénieur Recherche et Développement

IRT B<>com - Brest - Février 2017/2018

Développement d'outils d'enregistrement dans le domaine de la réalité virtuelle, sous le moteur de jeu Unity en C#, pour mesurer l'expérience utilisateur.

Stage : Développeur Front-End

ForCity Platform - Rennes - Septembre 2016/Janvier 2017

Développement des outils de visualisation web, pour aider à mieux comprendre et rendre agréable l'utilisation des données urbaines. Utilisation d'AngularJS, du HTML et de CSS, ainsi que de la méthode agile Scrum.

Baccalauréat Scientifique

Lycée de l'Harteloire - Brest - 2009/2012



EXPERIENCES

Projet "Soprano" avec le client Arpège

Conserto - St Sébastien sur Loire - 7 mois

Aide à la conception du logiciel, disposant des éléments nécessaires à l'organisation des scrutins : depuis la préparation de l'événement jusqu'à l'analyse des résultats et l'animation des soirées électorales. Conception et développement en Angular 6, projet réalisé en vue des élections municipales.

Projet "Allowa" avec le client final Scaprim

Conserto - Nantes - 5 mois

Réalisation de sites web concernant la vente de biens immobiliers : un pour les prospects et leur sélection de biens, ainsi qu'un autre pour les agents et leur gestion des biens et des visites. Etude des maquettes et de leur faisabilité, réalisation de l'architecture pour les deux sites, développement en ReactJS.

Projet "Improv" avec le client final Redbull Amérique Latine

Conserto - Nantes - 2 mois

Aide au développement en React Native d'une application mobile permettant la création de freestyle et de battle entre utilisateurs.



AUTRES COMPETENCES

Outils 2D / 3D

Unity, 3DsMax, GIMP
 BabylonJS, A-Frame, Vuforia

Sociales

Humour incompressible
 Curieux



LOISIRS

Illustrateur auto-entrepreneur

Maitre rôliste et rédacteur
 d'un jeu de rôles
 (Le Monde d'Arlénor)

Développeur de jeux vidéo
 (L'Arenart)

Adeptes des soirées jeux



Projet "Labybille" pour Conserto

Conserto - Nantes - 3 mois

Réalisation d'un jeu mobile en Réalité Augmentée, sur le principe d'une bille parcourant un monde / labyrinthe cubique. Projet servant de goodie pour Conserto.

Projet "Mediép" avec le client Spin'R

Conserto - Nantes - 4 mois

Développement d'un portail web en ReactJS permettant d'afficher et paramétrer des données en lien avec le robot Peper dans le domaine médical.

Arrivée à Conserto - Nantes - Avril 2018

Infographiste 3D

Virtualys - Brest - Stages et Vacances scolaires Janvier 2014/ Mai 2015

Travail consistant à modéliser des bâtiments ou structures artistiques de la ville de Brest sous 3DsMax, à les texturer sur GIMP, pour réaliser des plateformes urbaines.



PROJETS PERSONNELS

2019 - Création d'une micro-entreprise "Spéfère"

Utilisation de mon temps libre pour développer et illustrer mon univers, réalisant des goodies et des commandes.

2019 - Publication du Jeu de Rôles "Le Monde d'Arlénor"

Design et réalisation d'un site web sur 4 mois, en Angular 6, portant mon JdR nommé "Le Monde d'Arlénor" (arlenor.com)

2017 - Publication du Jeu Vidéo "L'Arenart"

Jeu de combat sur plateforme entre deux joueurs en local, développé sur Unity. Chacun choisi un artiste en fonction des pouvoirs qu'il veut utiliser, puis l'arène, et c'est parti !

2015 - Projet Informatique "Pacman 3D dans l'ENIB"

Modélisation des bâtiments de l'ENIB et intégration sur Unity avec des modes Exploration et Jeu.

2013 - Participant à la finale de "Viens créer ton jeu en 48h" avec Epitech dans les locaux de Paris