

Ingénieur d'étude

Formations

Actuel Le Mans	Master 1 Ingénierie des Système Intelligent Université du Maine
2016 Le Mans	Licence 3 Science Pour l'Ingénieur, Mention Assez Bien Université du Maine
2015 Le Mans	Licence 2 Science Pour l'Ingénieur Université du Maine
2014 Le Mans	Licence 1 Science Pour l'Ingénieur Université du Maine
2012 Chateau du loir	Baccalauréat : Scientifique, Mention Assez Bien Lycée Racan

Experiences Professionnelles

Université du Maine

Janvier 2016 - Avril 2016

Développeur

Réalisation d'un jeu de Picross en s'appuyant sur les bases du génie logiciel afin de perfectionner les compétences en programmation orientée objet dans un groupe de sept personnes.

- *Analyse des besoins, rédaction du Cahier des charges*
- *Spécifications générales*
- *Conception, rédaction du dossier de conception*
- *Répartition des tâches entre les collaborateurs*
- *Phase de développement*
- *Documentation, rédaction du manuel utilisateur*

Technologies utilisées : Ruby, GTK2, SQLite, Git, Github, Méthode en Cascade

Université du Maine

Janvier 2016 - Mars 2016

Développeur

Création d'un site de « Streaming » dans le but de découvrir l'architecture MVC et l'utilisation de framework Web.

- *Analyse des besoins*
- *Conception du site*
- *Développement*

Technologies utilisées : Python, Framework Django, Bootstrap, SQL, Architecture MVC

Développeur

Conception et réalisation d'un jeu de type Roguelike. Initiation au système de gestion de développement Git/Github.

- *Analyse du sujet proposé*
- *Conception du jeu*
- *Développement*

Technologies utilisées : Langage C, Librairie SDL, Git, Github

Projets Extra-Professionnel

Sos Entretien et nettoyage

Le Mans

Juillet 2016 - Août 2016

Agent d'entretien

- *Nettoyage en bâtiment*

Technologie

Système	Windows, MacOS, Unix
SGBD	MySQL, PostgreSQL
Langage	C, C++, Java, Python, Ruby, HTML5, CSS3, PHP, Prolog, UML
Framework	Django, Bootstrap
Méthode	Cascade, itérative, agile
Outils	Astah Community

Langues

- **Anglais** : Niveau B2