



22 ans

Permis B avec véhicule disponible

Email : valentin.v03@orange.fr

Tél. : 06 47 23 56 86

Adresse : 3 route des rocs,
Monestier (03140)

LinkedIn



LANGUES PARLEES :

Anglais : C1 - B2 Très bon niveau
Familier avec le vocabulaire technique

Espagnol : B1 Correct

COMPETENCES :

Langages de code (pratiqués)

C



Assembly



Java



JavaScript - TypeScript



Python



SQL



PHP



XML, HTML, CSS



Logiciels :

Suite adobe : Photoshop,
Illustrator, Premiere ...

Autres : Blender, 3DS Max, Unity,
bureautique ...

Portfolio :

<https://veillaultvalentin.github.io/>



Valentin Veillault

En recherche d'un stage
à partir d'Avril pour 3 à 5 mois

FORMATION :

2020 - 2022 :

→ **Master Informatique** – UCA Institut d'informatique – ISIMA

Génie logiciel (UML, refactoring, tests)

Ingénierie logicielle (D.D.D., T.D.D, REST API)

Intelligence Artificielle (Predicats, Réseaux de neurones ...)

[...]

2018 - 2020 :

Licence Informatique – UCA Institut d'informatique

2016 - 2018 :

DUT MMI – UCA Pôle universitaire Lardy Vichy

2013 - 2016 :

BAC S – Blaise de Vigenère Saint-Pourçain sur Sioule

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE :

2017-2018, 3 mois, **Stage** au département SAD à l'INRA :

Création d'un Wiki sur les initiatives PEPS

Développement Web

Configuration Apache, services RESTBase & Parsoid

UX design, ergonomie web

Programmation de modules automatisés

Open source

<http://www.wiki-peps.fr/mediawiki/index.php/Accueil>

2017-2018, en parallèle des cours, **Projet Tuteuré** :

Portail web pédagogique Espanolisimo

Web design

Développement web

Octobre 2012, 1 semaine, **1er Stage** :

Observation dans une imprimerie

Techniques d'imprimerie diverses

Découverte du monde du travail dans une petite structure

EXPERIENCE AUTRE :

2017, 11-12 novembre,

Participation à une **GameJam** à Clermont-Ferrand

PROJET :

Petit jeu codé from scratch en TypeScript/JavaScript

https://veillaultvalentin.github.io/demo_game_proj_js_perf_test/index.html

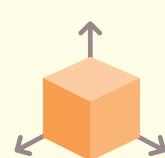
Centres d'intérêt :



Jeux vidéos



Digital Painting



3D