



Julien Pillis

Ingénieur en génie informatique

📍 Paris, France

✉ pillis.julien@gmail.com

☎ 07 83 49 60 42

🌐 julienpillis.github.io

in julien-pillis

Profil

Futur diplômé (février 2026) en tant qu'**ingénieur du Génie Informatique** (Bac+5) de l'**Université de Technologie de Compiègne**, je suis à la recherche d'un **CDI** à partir de **mars 2026**. Fort de **2,5 ans d'expérience en développement logiciel en alternance**, je souhaite mettre à profit et développer mes compétences au sein d'une structure innovante.

Formation

Université de Technologie de Compiègne, Cycle ingénieur : Génie informatique

02/2023 – 02/2026

- **Filière** : Ingénierie des Systèmes Informatiques
- **Cours** : Recherche opérationnelle, développement logiciel et design patterns, théorie des langages de programmation, conception de bases de données relationnelles, machine learning, architecture matérielle, cyber-résilience, défense des systèmes d'information, datawarehouses et statistiques.

Université de Technologie de Compiègne, Classe préparatoire au cycle ingénieur

02/2021 – 02/2023

Expériences professionnelles

Ministère des Armées, Paris (France), Apprenti-Ingénieur logiciel télécommunications

09/2023 – 02/2026

- Alternance de 2,5 ans en développement logiciel et protocoles télécoms, impliquant la conception et l'implémentation de blocs protocolaires, l'automatisation du déploiement, la conteneurisation des chaînes logicielles, la conception d'interfaces homme-machine (IHM), la réalisation de tests unitaires, de la mesure de performance et de l'optimisation.

Center For Digital Narrative, Bergen (**Norvège**), Stagiaire ingénieur en réalité étendue

08/2025 – 11/2025

- Stage de 3 mois consacré au développement d'une application mobile multiplateformes (iOS et Android) pour des expériences immersives en réalité étendue, dans le cadre de travaux de recherche en intelligence artificielle. J'ai également développé un framework C# de scénarisation Unity et un scénario en réalité virtuelle sur Meta Quest.

Projets

Développeur full-stack (6 mois), Université de Technologie de Compiègne

01/2025 - 07/2025

- Développement d'une plateforme web pour l'apprentissage de l'algorithmique Python destinée aux étudiants. Elle permet s'entraîner en effectuant des exercices, des examens et en exécutant le code directement sur les serveurs de l'université.

Développeur Unity en réalité mixte (1 an), Laboratoire Heudiasyc, CNRS

01/2024 - 01/2025

- Développement d'une expérience en réalité mixte Unity sur Meta Quest, pour des travaux de recherche sur l'empathie historique et le renouvellement culturel du Mémorial de l'internement et de la déportation - Camp de Royallieu (Compiègne).

Compétences informatiques

Langages & frameworks : C/C++, Java, Python, GO, C#, SQL, Javascript, Qt, TailwindCSS, NextJS, VueJS, Streamlit

Bases de données : MySQL, PostgreSQL, MongoDB, pile E.L.K

DevOps : Bash, CMake, Make, Git, Docker, WSL, Gitlab CI/CD, NiFi, Maven, XCode, TestFlight, Gestion de projet (Agile)

Réalité étendue : Unity (AR Foundation, Meta SDK), Meta Quest, iOS, Android, Adobe Aero

Compétences linguistiques

Anglais : Indépendant (C1 ou plus – Linguaskill : 180+)

Espagnol : Intermédiaire (B1)

Portugais / Japonais : Débutant (A1)

Centres d'intérêts

Voyage : 3 ans expatrié en Inde
Technologies immersives
OSINT et radioamateurisme