

Maxime Ancelin

46 avenue du Bois de Verrières, bât. C, 3^{ème} G
92160 Antony
Téléphone : 06 42 20 76 54 - 09 83 65 61 98
E-mail : ancelin.maxime@gmail.com
GitHub : <https://github.com/mancelin>
Né le 29 août 1988 à Bordeaux



INGÉNIEUR LOGICIEL

Compétences informatiques

Langages de développement : Python, JavaScript, Perl, PHP

Technologies Web : HTML5, CSS, Twitter Bootstrap, jQuery, Python WSGI, webservices JSON, Flask

Bases de données : MongoDB, PostgreSQL, MySQL

Analyse et conception : compréhension des besoins, spécifications, MVC, UML

Outils « DevOps » : GNU/Linux, Debian, git, SSH, Apache, RequestTracker, Redmine

Formations

- | | |
|------|--|
| 2013 | RNCP 1 « Architecte Logiciel » à l'INSTA Paris – niveau Bac + 5 |
| 2012 | Master 1 « Sciences et Techniques du Logiciel » à l'Université Pierre et Marie Curie – Paris 6 |
| 2011 | Licence Informatique à l'Université Pierre et Marie Curie – Paris 6 |
| 2006 | Baccalauréat S et Selectividad Espagnole au Lycée Français d' Alicante (Espagne) |

Expériences

- | | |
|-------------|---|
| 2012 – 2013 | Employé pendant un an chez Easter-eggs , en alternance avec l'INSTA (9 mois en entreprise).
Audit, analyse et <i>refonte du SI</i> d'une société de formation, en mode itératif, sans coupure de service.
<i>Simplification de l'architecture</i> , des appels inter-applicatifs, isolation de l'extranet par rapport à l'intranet.
Assistance à la définition des besoins, <i>conception, développement et déploiement</i> d'applications web en Python WSGI.
Suivi de projet, relation client et <i>maintenance applicative</i> via un outil de gestion de tickets.
<i>Administration applicative</i> sur les plates-formes de pré-production et de production.
Organisation du travail avec les équipes de développement et d'administration système et réseaux de l'entreprise. |
| 2012 | Projet universitaire, création d'un éditeur de figures pour Tikz, un <i>package</i> LaTeX, en Perl.
Conception et développement de l'interface graphique en Qt, du <i>parser</i> de code source Tikz à base d'expressions régulières, des algorithmes de détection de clics dans les figures. Utilisation du <i>pattern</i> « event loop » de Qt pour gérer l'état de l'interface graphique et le rendu des figures.
Apprentissage de Qt et LaTeX en autodidacte. |
| 2012 | Création d'un jeu 2D en Java, clone de Boulder Dash, méthodologie « Test-Driven Development ». |
| 2010 | Création d'un interprète du langage Logo en Java, permettant de dessiner à l'écran et de faire se déplacer un robot NXT LEGO. Développement d'un <i>parser</i> pour le langage Logo, de l'interface graphique Swing. Communication par Bluetooth entre le robot et l'ordinateur. |
| 2010 | Création d'un jeu point & clic en OCaml. Modélisation des niveaux du jeu sous forme de fonctions ainsi que leurs enchaînements. |

Projets personnels

- Création de sites internet : <http://pizzajoyosa.comuf.com>, <http://www.loic-ancelin.com>
Réalisation de layout CSS type fluide, adaptée à toutes tailles d'écrans.
- Scripts utilitaires en Perl basés sur des commandes UNIX.

Langues

- | | |
|----------|--|
| Anglais | Capacité professionnelle complète. |
| Espagnol | Bilingue. Diplôme supérieur de l'Institut Cervantes et Selectividad Espagnole. |

Centres d'intérêts

Musique, basse dans un groupe de blues et jazz, théâtre, aikido, tir à l'arc.