

# Thomas Bouvier

Élève ingénieur en  
Électronique et Informatique Industrielle

Appartement 515  
5, square du Bois Perrin  
35700 Rennes  
France  
+33 6 78 44 42 17  
✉ thomas.bouvier@insa-rennes.fr  
tomtrocho.github.io  
22/12/1996 (21 ans)



## Formation

- Septembre 2014–auj. **Élève ingénieur**, Institut National des Sciences Appliquées (INSA), Rennes, France.  
Spécialisation en Électronique et Informatique Industrielle.
- Juin 2014 **Baccalauréat général, filière scientifique**, Lycée Immaculée Conception, Laval, France.  
Classe européenne, option Informatique et Sciences du Numérique (ISN). Résultat : 18.39/20.

## Expérience

- Avril 2016–auj. **Ouest INSA, Junior-Entreprise**, Rennes, France.  
2017 : responsable du pôle SI. Pilotage de la structure et définition de la stratégie. Organisation et animation de formations à destination des étudiants. Déploiement d'un nouvel ERP open source.  
2016 : membre du pôle SI. Suivi de projet. Support technique. Développement de sites vitrines.
- Juin 2015–Juillet 2015 **Axis Électronique, Stage**, Laval, France.  
Réalisation de tests fonctionnels sur des systèmes embarqués. Développement d'un outil d'analyse syntaxique de trames NMEA (C++). Développement d'une librairie d'aide à l'élaboration de tests (Java).

## Projets

- Septembre 2017–Avril 2018 **InnovR, projet de recherche de 4<sup>e</sup> année**, INSA, Rennes, France.  
Initiation au monde de la recherche, développeur.  
2018 Étude d'une solution de recalage de points 3D, afin de l'implémenter dans un système de cartographie et localisation simultanées (SLAM). Le but est de faire correspondre les données acquises par laser avec des modèles 3D, pour offrir une navigation de haut-niveau.  
**Matlab | C++ | PCL | ICP | Octrees**
- Février 2017–Mai 2017 **Floppy Bird, projet académique de 3<sup>e</sup> année**, INSA, Rennes, France.  
Développeur et chef de projet dans une équipe de 5 membres.  
2017 Développement d'un jeu reprenant le principe de *Flappy Bird*, tout en y ajoutant une intelligence artificielle basée sur un réseau de neurones (NEAT). Le but était ensuite d'implémenter cet algorithme sur un robot muni d'un stylet, afin qu'il puisse apprendre à jouer sur une tablette.  
**C | SDL | Gcov | cmocka | Patrons de conception | Raspberry Pi**
- Septembre 2016–auj. **Insapp, association**, INSA, Rennes, France.  
Développeur dans une équipe de 4 membres.  
Développement de la version Android d'Insapp. Le but de l'application est de promouvoir les associations étudiantes au sein de l'école. Insapp est utilisée quotidiennement par les étudiants et le personnel.  
**Java | Android | Docker | Golang**

## Compétences

### Informatique

- Bonne maîtrise : HTML/CSS, Java, C, C++, Matlab ; expérience : JavaScript, PHP, SQL, Golang  
Frameworks Linux, Git, Docker, Android, libgdx, Qt, OpenGL, Node.js, React et React Native, Laravel, Bootstrap, Sass,  
et outils L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

### Électronique

- Bonne maîtrise : microcontrôleurs, VHDL ; expérience : PCB design, assembleur

- Outils Arduino, Raspberry Pi, Intel Quartus, ModelSim, Simulink

### Langues

- Français (langue maternelle), maîtrise de l'anglais (parlé et écrit)

## Centres d'intérêt

- Entrepreneuriat, sciences et technologies, intelligence artificielle, traitement d'images, sécurité informatique, logiciel libre, web design, musiques électroniques, guitare (depuis 10 ans).