

Étudiant en Génie Informatique

Mathis Roubille

- Nationalité: Française
- 2002
- France
- Permis de conduire

- +33 7 83 06 30 68
- mathis.roubille@etu.uca.fr
- LinkedIn : Mathis Roubille
- Mon Portfolio
- Mon Github : xerneas02
- Mon Gitlab : maroubille

DÉCLARATION PERSONNELLE

En tant qu'étudiant en troisième année à l'École d'Ingénieurs en Informatique ISIMA, je suis passionné par la découverte et l'exploration des vastes horizons de l'informatique. Ce que j'apprécie le plus dans ce domaine, c'est la résolution de défis techniques et l'exploration des différentes possibilités pour trouver la solution optimale. Mon parcours académique a été ponctué de projets captivants, où j'ai pu développer mes compétences techniques et affiner ma créativité dans la résolution de problèmes. Mon [portfolio](#) témoigne de cet engagement. Je suis impatient de mettre en pratique ces connaissances dans un environnement professionnel stimulant, où je pourrai contribuer efficacement à des projets innovants tout en poursuivant mon développement en tant qu'ingénieur en informatique.

ÉDUCATION

2022 - Présent	Clermont Auvergne INP ISIMA École d'Ingénieurs Diplôme Prévu : Septembre 2025 Cours Pertinents : Java, .NET/C#, C, C++, Simulation, Base de données
2023	TOEIC B2 Le test TOEIC est un examen d'anglais qui évalue le niveau d'anglais dans un contexte professionnel.
2020 - 2022	Cycle Préparatoire - ISIMA École préparatoire hautement sélective pour l'ISIMA
2020	Baccalauréat Scientifique Lycée Albert Londres, Vichy

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

2024	Stage à UiT The Arctic University of Norway, Narvik Développement d'un chatbot pour le Master en Ingénierie Industrielle, visant à automatiser les réponses aux questions fréquentes et à réduire la charge de travail humaine. J'ai travaillé sur l'analyse des besoins, la conception, l'intégration web, et la simulation d'efficacité. Compétences : Analyse des besoins, Développement de chatbot (GPT-3.5), Simulation (AnyLogic).
2021 - 2023	Hippodrome de Vichy - Ouvrier de Piste Travail saisonnier pendant 3 ans.
2023	Tuteur pour les étudiants en Licence de Mathématiques et Informatique Encadrement des étudiants en première année de licence de Mathématiques et Informatique.

COMPÉTENCES

Langages de Programmation :	
★★★★★	Python, C
★★★★☆	Java, C++, Processing, Scheme
★★★★☆	HTML, CSS, LaTeX
★★★★☆	C#, SQL
★★★☆☆	JavaScript
Langues :	
Français : Langue maternelle	
Anglais : Courant	
Japonais : Notions	
Espagnol : Notions	
Autres :	
Blender : Intermédiaire	
Docker : Débutant	
GitHub/GitLab : Intermédiaire	
Visual Studio Code : Avancé	
Visual Studio : Intermédiaire	
AnyLogic : Intermédiaire	

CERTAINS PROJETS

VOYAGEUR SPACIAL 2023

Objectifs

Développement collaboratif d'un jeu d'arcade interactif avec des capacités d'apprentissage par l'IA, combinant le concept du Problème du Voyageur de Commerce avec la navigation spatiale à travers les planètes, les champs d'astéroïdes et les trous noirs.

Outils

- C
- SDL2
- GitLab
- Multithreading

PIZZLE BUBBLE 2022

Objectifs

Jeu multi-joueurs local inspiré de Puzzle Bubble. Travaillant au sein d'une équipe dédiée, nous avons réussi à créer le jeu en l'espace de deux mois. Pizzle Bubble offrait une expérience de jeu dynamique, pouvant accueillir de 1 à 3 joueurs et incluant un bot d'IA pour jouer en solo.

Outils

- Python
- Paint.net
- GitLab

CARTE POKÉMON EN RA 2022

Objectifs

Création d'un projet d'intégration de réalité augmentée utilisant Processing (langage basé sur Java) pour les cartes Pokémon. Ce projet permet d'afficher un modèle 3D du Pokémon sur sa carte. De plus, il est prévu pour être facilement extensible, puisque l'on peut ajouter de nouvelles cartes en ajoutant simplement un dossier comportant les informations nécessaires, sans altérer le code.

Outils

- Processing
- Blender

SITE WEB JOURNÉE D'INTEGRATION

Objectifs

Un site web interactif pour la Journée d'Intégration de Prep'ISIMA utilisant des QR codes cachés dans le campus pour une découverte ludique. Il propose des énigmes et des jeux pour présenter le campus de manière amusante, favorisant ainsi le sentiment de communauté parmi les nouveaux étudiants.

Outils

- HTML/Css
- JavaScript
- GitHub

CENTRES D'INTÉRÊT

Programmation : J'aime travailler sur des projets de codage personnels pendant mon temps libre, explorer différents langages de programmation et technologies pour améliorer mes compétences.

Sports : L'escalade est mon sport principal, et j'ai récemment commencé le patinage sur glace, appréciant les défis qu'il apporte.

Dessin : Je trouve le calme et la créativité dans le dessin, expérimentant avec différents styles et techniques pour exprimer mon imagination.

Créateur de Cartes Minecraft : En collaboration avec des amis, je crée des cartes Minecraft complexes, qui sont certains de mes plus grands projets.