

# 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 deuxième année à l'École d'Ingénieurs en Informatique ISIMA, je suis passionné par la découverte et l'exploration des vastes horizons de l'informatique. Mon parcours académique a été ponctué de projets captivants, où j'ai pu développer mes compétences techniques tout en apprenant l'importance de la résolution de problèmes et de la créativité. Mon portfolio témoigne de mon engagement à travers ces réalisations. J'ai hâte de mettre en pratique ces connaissances dans un environnement professionnel, où je pourrai contribuer modestement mais efficacement à des projets innovants, tout en continuant à apprendre et à grandir en tant qu'ingénieur en informatique.

## ÉDUCATION

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

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

2024	<b>Stage à UiT The Arctic University of Norway, Narvik</b> 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. <b>Compétences :</b> Analyse des besoins, Développement de chatbot (GPT-3.5), Simulation (AnyLogic).
2021 - 2023	<b>Hippodrome de Vichy - Ouvrier de Piste</b> Travail saisonnier pendant 3 ans.
2023	<b>Tuteur pour les étudiants en Licence de Mathématiques et Informatique</b> Encadrement des étudiants en première année de licence de Mathématiques et Informatique.

## COMPÉTENCES

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