



BENOIT CHEVILLON

Etudiant ingénieur informatique, 4^{ème} année

FORMATION

Diplôme d'ingénieur en Génie Informatique, 2021 - 2024
Université de Technologie de Compiègne

Formation généraliste d'ingénieur informatique, acteur de la mutation technologique de tous les secteurs de l'économie vers le numérique. Mineur Technologies Culturelles Numériques.

Summer School Artificial Intelligence, Juin 2023
Universidad Politecnica de Madrid, Madrid

Formation en intelligence artificielle par des intervenants professionnels dans un cadre international.

DUT Informatique, IUT d'Amiens 2019 - 2021

Apprentissage à la conception, réalisation et mise en œuvre de systèmes informatiques correspondant aux besoins des utilisateurs. Classement par semestre : 6^{ème}/170 ; 2^{ème}/161 ; 1^{er}/130 ; 2^{ème}/130

Baccalauréat scientifique, 2016 - 2019
Lycée Paul Langevin, Beauvais

Spécialité Sciences de l'ingénieur (18/20) et option Informatique et Sciences du numérique (20/20), obtenu avec mention.

PARCOURS PROFESSIONNEL

Conception, développement et recueil du 07/2022 - 02/2023
besoin en contexte innovant, IDENTIBAT, Saint-Quentin

Conception et développement du service principal de l'entreprise et d'outils web et logiciels centrés sur l'accès aux données immobilières pour les agences et services publics.

Mission de développement logiciel sur œuvre 07/2021 - 08/2021
collective, INIGO FACTORY, Paris
Continuité du précédent stage.


Stage de développement web et logiciel, 03/2021 - 06/2021
INIGO FACTORY, Paris

Intervenir sur la plateforme de soutien scolaire Wiloki et le jeu vidéo Adibou (licence Ubisoft). Plateformes Web et mobiles. Maintenir et améliorer les fonctionnalités, participer aux phases de conception et rédaction de spécifications techniques.

CENTRES D'INTERETS

- Évènementiel
- Equitation
- Cinéma

 60200 Compiègne

 06 52 70 98 21

 benoit.chevillon6@gmail.com

 www.benoit-chevillon.fr

COMPETENCES

- Programmation orientée objet (C++, C#, Java...)
- Conception et développement web avancé (HTML/CSS/React/Python...)
- Conception de base de données (SQL, NoSQL...)
- Systèmes UNIX et Windows
- Systèmes répartis et multi-agents.
- Industrie et conception des jeux vidéo (Godot, Unity, SteamVR...)

LANGUES

- Anglais : B2
- Français : natif