



Nicolas Grevet
 48/50, avenue du Hazay, 95800, Cergy
 23 ans, non-fumeur, permis A & B + véhicule

ngrevet@logout.fr
www.logout.fr
 +33 (0)6 23 40 71 49

Architecte logiciel junior
 Spécialisé dans le développement web

Objectif professionnel

Cela fait plus de dix ans que j'ai pour la première fois utilisé un ordinateur dans le but de créer quelque chose. Ma vision de cette activité a beaucoup évolué, passant du statut de passe-temps à celui de travail à temps-plein. Mon propre poste également, passant de *simple* développeur à architecte logiciel junior. Grâce à 3 ans d'apprentissage en entreprise et l'obtention de deux Masters, j'ai accumulé une grande quantité de connaissances. Mes propres projets me permettent d'y ajouter un peu de relations publiques et de coordination internationales. Je recherche désormais l'opportunité de concrétiser mes années d'expérience dans un domaine qui me motive. Mon objectif à court terme est de travailler dans le conseil, la formation ou le développement de frameworks d'entreprise.

Parcours scolaire

Période	Diplôme	Spécialisation	Lieu
2008-2009	Master « systèmes informatiques et génie électrique » (mention bien)	Systèmes intelligents, communicants et distribués	Université de Cergy-Pontoise (Cergy, 95)
2006-2009	Master « manager en ingénierie informatique, réseaux et télécoms »	Génie logiciel et applicatif	Groupe ITIN/ESCIA (Cergy, 95)
2004-2006	DUT Informatique	Réseaux et systèmes <i>UNIX</i>	Université Picardie Jules Verne (Amiens, 80)
2001-2004	Baccalauréat Scientifique	Physique/chimie	Lycée Charles de Gaulle (Compiègne, 60)

Pratique courante de l'anglais (lu, écrit, parlé) avec des anglophones et obtention du **TOEIC** avec un score de **985/990** (General Professional Proficiency). Bases d'espagnol (lu uniquement).

Expériences choisies

Période	Poste	Missions	Lieu
2009 2010	Game developer	Réalisation d'un <i>DLC</i> (contenu additionnel ou add-on) pour un jeu-vidéo américain. Le contenu est composé d'une nouvelle histoire se déroulant au long de cinq nouveaux univers 3D. Rôle de <i>leader</i> , coordinateur, <i>level-designer</i> , webmestre et <i>PR manager</i> .	Projet personnel international
2008 2010	Architecte logiciel	Construction de l'extranet de l'entreprise (projet ultra-modulaire de longue durée) et supervision des développements postérieurs. Développement d'un framework d'entreprise <i>MVC</i> type <i>Zend/Symphony</i> et destiné aux futurs développements en interne.	Alteo Cergy, 95
2007 2008	Game developer	Production d'un jeu-vidéo complet, gratuit et traduit en 11 langues. Le jeu a été joué, discuté et distribué plus d'un million de fois dans le monde entier. Élu troisième meilleur jeu gratuit de 2008 par l'éminent site américain <i>ModDB.com</i> et la chaîne <i>MTV</i> allemande.	Projet personnel international
2006 2008	Développeur web	Travail sur une plateforme professionnelle d' emailing et de <i>reporting/analysis</i> . Développement d'applications de gestion de projet, de la relation client et de création de devis commerciaux.	Alteo Cergy, 95
2006 2008	Administrateur systèmes	Développement d'une application pour gérer le parc de serveurs *NIX de l'entreprise (monitoring temps réel). Aide à la maintenance et à l'installation des 60 serveurs *NIX de l'entreprise (<i>fedora</i> , <i>redhat</i> , <i>gentoo</i> , <i>ubuntu</i> , <i>debian</i>).	Alteo Cergy, 95

Période	Poste	Missions	Lieu
Été 2006	Développeur web	Élaboration d'un site internet dynamique et évolutif de vente en ligne pour un voyageur français. Également responsable de la qualité, de l'avancement du projet et de la coordination.	6ème Sens Compiègne, 60
Printemps 2006	Développeur polyvalent	Intégration de divers composants de technologies de synthèse vocale. Interfaçage des outils avec un moteur d'intelligence artificielle et un avatar 3D au sein d'un site Internet.	6ème Sens Compiègne, 60
Début 2006	Développeur polyvalent	Conception d'une application destinée à gérer les projets sous tutorat de l'IUT Informatique d'Amiens. Programmation d'un serveur HTTP light en C destiné à accueillir le projet.	UPJV Amiens, 80
Été 2005	Développeur et vendeur	Développement d'un site de vente en ligne pour un commerçant dans l'automobile. Parallèlement vendeur de pièces automobiles et webmestre du-dit site.	A.P.B SARL Compiègne, 60

Compétences informatiques

PHP 5 (objet) — J2SE — XHTML 1.x — CSS 2/3 — MySQL 3/4/5 — Javascript avancé (procédural & objet) — AJAX — Shellscript (Unix) — SQLite — Perl — Bases de J2EE — Bases de .NET — C — C# — Data Mining — Data Warehousing — Traitement d'image — etc.

Outils de prédilection

Apache 1 & 2 — Subversion & Git — Eclipse & NetBeans — Suites OpenOffice & Office — Suite Ulead — Bases de Photoshop — Outils Mozilla — Fedora/Debian/Gentoo/Ubuntu — Windows 2000/XP/Vista/Seven — UltraEdit & NotePad++ — MySQL Workbench — Zend Framework — Mootools & jQuery — etc.

Gestion de projet & méthodes

Trac/Jira/Bugzilla — Méthodes Agiles — eXtreme Programming — Bases de Scrum — UML — Rapports d'avancement — Documents projet (CDC, STB, PAQ) — Analyse des risques & opportunités — Design Patterns — Programmation orientée agents — Microsoft Project et similaires — etc.

Réalisations & projets personnels



État de l'art du *Cloud Computing*

Réalisation d'une étude dressant l'état de l'art du domaine du *Cloud Computing*. Description de la philosophie, des techniques et acteurs, explication des points forts et faibles, analyse du marché et des opportunités présentes et futures.



Uno-en-ligne.com

Site Internet communautaire permettant de jouer en ligne au célèbre jeu *Uno*® de *Mattel* contre des intelligences artificielles. Système de classement et interface full-javascript. Jusqu'à 25 000 joueurs par mois à l'époque de son essor. Désormais fermé à cause de l'augmentation des besoins financiers pour gérer l'infrastructure.



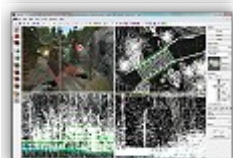
Outil d'analyse d'audience Internet

Développement d'un système d'analyse d'audience et de statistiques complet et multi-sites similaire à ce que fait aujourd'hui *Google Analytics*. Permettait d'obtenir toutes sortes d'informations sur les visiteurs sous la forme de graphes, mais désormais hors-ligne.



État de l'art de l'*Internet Protocol*

Réalisation d'une étude dressant l'état de l'art du domaine de l'*IPv4* et *IPv6*. Description des protocoles, des évolutions et acteurs, explication des points forts et faibles de chaque, analyse du marché et des opportunités présentes et futures.



Modélisation 3D

Multiplés réalisations d'univers 3D virtuels ponctuels sous la forme de contenus additionnels et gratuits pour des jeux-vidéo existant. Plusieurs projets de un mois à un an. Travail internationalement reconnu et plébiscité. Partenariats avec de nombreux acteurs francophones du domaine.