

Léo DEMICHELI

Tel : 0680951046

E-mail : contact@leodemicheli.com

Site : <http://leodemicheli.com>

Age : 25 ans

Compétences

- **Programmation** : Java, C#, C, C++, Python, Pascal
- **Web, Back end** : Php, J2EE (Jboss, Tomcat, Spring, Hibernate, RESTful), framework Yii2
- **Web, front end** : HTML 5, JavaScript, JQuery, Ajax, AngularJS, CSS 3
- **3D et jeux** : Unity, JMonkey, Blitz3D, XNA, PhysX, notions d'OpenGL et de modélisation sous Blender
- **Mobile** : Développement Android, portage d'applications Unity vers Android et iOS
- **Base de données** : MySQL, Oracle, Talend, Qlikview, analyse des données (OLAP, ACP)
- **Modélisation, conception, gestion de projet** : Modèle MVC, UML, méthodes AGILE.
- **Mathématiques** : Géométrie dans l'espace, mécanique Newtonienne, optimisation discrète et heuristiques
- **Langues** : Anglais courant (TOEIC 985/990), bonnes notions d'espagnol
- **MAO, montage, post-production** : Cubase, Fruity Loops, Adobe Premiere, Davinci Resolve
- **E-learning** : Articulate Storyline

Formation

- **2012-2016** : Diplôme d'ingénieur en informatique, **Polytech Lyon**
- **2011-2012** : DUT informatique en année spéciale, **IUT de Montpellier**
- **2008-2011** : Classes préparatoires de l'**INSA de Lyon**
- **Juin 2008** : Baccalauréat Scientifique obtenu avec mention bien, **Lycée Marcel Gimond**, Aubenas

Expériences en développement

Oneshot3D et Moov3D (Unity, Android, iOS, jMonkey, Java, C#)

- Portage de l'application de réalités augmentées pour les professionnels Oneshot3D sous Android et développement de nouvelles fonctionnalités compatibles avec Windows, OSX, iOS et Android.
- Projet de recherche Moov3D : Travail sur un prototype de téléphone Android captant des images stéréoscopiques.

Projets Leadergame (Php, jQuery, Articulate Storyline, Unity 3D)

- Création d'un nouveau site Wordpress, intégration des anciennes plateformes Web au sein de Wordpress
- Développement de nouvelles fonctionnalités et test des serious games de l'entreprise

PINFactor (Javascript, Php, MySQL, Ajax, HTML, Java, CSS)

- Site internet et application PIN Factor: Identification sécurisée par l'envoi d'un code sur mobile

La fantastique aventure des Blounts (Unity 3D, C#, PhysX)

- Projet personnel de jeu multi-joueurs de tir à la 3ème personne, où les joueurs s'affrontent à toute vitesse sur une carte générée de manière aléatoire et procédurale. (Démo jouable sur mon [site web](#))

Projets d'écoles

- Puissance 4 en 3D et en réseau avec JMonkey, résolution du problème du voyageur du commerce avec différentes heuristiques (C#), Analyse et traitement des données de la sécurité routière (BI avec Qlik), jeu de plateforme avec éditeur de niveau et simulation en temps-réel d'un écosystème proie-prédateur en FreePascal, front-end pour webservice RESTful de localisation d'Autolib (AngularJS), système d'arrosage sous RaspberryPi (Python, JQuery)...

Expériences professionnelles

- **Février 2016 – Juillet 2016**: Stage ingénieur à **Leadergame** (Ecully), entreprise spécialisée dans les serious games
- **Septembre-Janvier 2013-2014** : Stage d'assistant ingénieur à **Pointcube** (Lyon), entreprise proposant des solutions de réalité augmentée pour les professionnels de l'aménagement extérieur.
- **Juin-Septembre 2012** : Stage à **I Think Security** (Ontario, Canada), entreprise proposant des solutions innovantes en matière de sécurité informatique. Stage en développement dans un milieu de travail anglophone.
- **Juillet 2009** : Stage ouvrier à **Schneider Electric**, Aubenas dans le cadre de ma formation à l'INSA.
- **Juillet 2006, 2007, 2008, 2010, 2011** : Service et préparation de boissons au glacier "**Les 3 Pingouins**", Port Grimaud.

Loisirs et centres d'intérêts

- Développement de jeux amateur, réalisation de vidéos et [court-métrages](#), escalade
- Actualités scientifiques, informatiques et internationales, voyages (Working holidays en Nouvelle Zélande 2014-2015)
- Musique (guitare jazz, rock, heavy metal), littérature (science-fiction et fantasy), bande dessinée