

93100 Montreuil  
1 à 3 ans d'expérience  
Réf : 250919120630



## Ingénieur logiciel

### Ma recherche

---

Je recherche tout type de contrat, sur toute la région Ile de France, dans le Batiment.

### Formations

---

**03/2023** : Bac +5 à Université de Bretagne Occidentale  
Master 2: Logiciels des systèmes embarqués

**06/2020** : Bac +3 à Université de Bretagne Occidentale  
Licence: Informatique et fondement des applications

### Expériences professionnelles

---

**08/2024 - 12/2024** :

Ingénieur validation et vérification chez Volvo Trucks sur Lyon

Intégration des logiciels sur véhicules via le protocole CAN, avec vérification de leur conformité avant déploiement. Développement d'une application de suivi des interventions, suivi des mises à jour logicielles, réalisation de tests fonctionnels embarqués.

**05/2023 - 07/2024** :

Développeur logiciel embarqué chez Robcath sur Boulogne-billancourt

Élaboration de tests unitaires en C avec le framework Throw The Switch. Création d'outils internes en Python, participation à la création de tests d'intégration, création d'un outil de génération de code pour l'envoi et la réception de messages CAN, mise en place d'un cycle d'intégration continue intégré dans Gitlab avec Docker.

**09/2022 - 03/2023** :

Stage DevOps chez Iconeus sur Paris

Mise en place d'une chaîne d'intégration continue avec Jenkins, refonte de l'outil de compilation, élaboration de tests unitaires avec Pytest et Catch2, identification et résolution des bugs.

**04/2021 - 03/2022** :

Stage en développement chez Université De Bretagne Occidentale sur Brest

Développement d'un programme pour générer automatiquement du code pour FPGA, conception et déploiement d'un système temps-réel sur Lego Mindstorm EV3, création d'un système d'exploitation embarqué avec BuildRoot.

**09/2018 - 06/2020** :

Stage en développement chez Université De Bretagne Occidentale sur Brest

Développement d'une application pour la gestion et la surveillance des activités portuaires, création d'un jeu Puissance 4 3D avec OpenGL, conception d'une application mobile connectée.