

Maxime Ancelin

46 avenue du Bois de Verrières, bât. C, 3èmeG
92160 Antony
Téléphone: 06 42 20 76 54 - 09 83 65 61 98
E-mail : ancelin.maxime@gmail.com
Né le 29 août 1988 à Bordeaux



INGÉNIEUR LOGICIEL

Compétences informatiques

Langages de développement : Python, Perl, Processing, Java
Technologies Web: HTML5, CSS, JavaScript, Django, Flask, Twitter Bootstrap
Bases de données: MongoDB, PostgreSQL, MySQL, ElasticSearch
Outils « DevOps »: GNU/Linux, Debian, git, Apache, RequestTracker, Redmine

Expérience professionnelle

- 2014 *Développeur/Chef de projet* chez PimenTech. Maintenance et évolution d'applications web en Django et JavaScript. Utilisation de git pour versionner les applications et leur mise en production.
Mise au point d'un moteur de recherche pour articles de journaux en couplant une base de données MongoDB à ElasticSearch.
- 2012-2013 Employé pendant 9 mois chez Easter-eggs, en alternance avec l'INSTA.
Audit, analyse et refonte du SI d'une société de formation, en mode itératif, sans coupure de service. *Simplification de l'architecture*, des appels inter-applicatifs, isolation de l'extranet par rapport à l'intranet.
Assistance à la définition des besoins, conception, développement et déploiement d'applications web en Python WSGI.
Suivi de projet, relation client et maintenance applicative via un outil de gestion de tickets.
Administration applicative sur les plateformes de pré-production et de production.
Organisation du travail avec les équipes de développement et d'administration système et réseaux de l'entreprise.
- 2012 Création d'un éditeur de figures pour Tikz (un package LaTeX) en Perl.
Conception et développement de l'interface graphique en Qt, du parser de code source Tikz à base d'expressions régulières, des algorithmes de détection de clics dans les figures.

Projets universitaires

- 2012 Création d'un éditeur de figures pour Tikz (un package LaTeX) en Perl.
Conception et développement de l'interface graphique en Qt, du parser de code source Tikz à base d'expressions régulières, des algorithmes de détection de clics dans les figures.
- 2012 Création d'un jeu 2D en Java, clone de Boulder Dash, méthodologie « Test-Driven Development ».
- 2010 Création d'un interprète du langage Logo en Java, permettant de dessiner à l'écran et de faire se déplacer un robot NXT LEGO.
- 2010 Création d'un jeu point & clic en OCaml.

Formation et diplômes

- 2013 RNCP 1 (niveau bac +5) "Architecte Logiciel" en alternance à L'INSTA
- 2012 Master 1 STL à l'Université Pierre et Marie Curie – Paris 6
- 2011 Licence Informatique à l'Université Pierre et Marie Curie – Paris 6
- 2006 Baccalauréat S et Selectividad Espagnole au Lycée Français d' Alicante (Espagne)

Langues

- Anglais** Capacité professionnelle complète
- Espagnol** Bilingue
- Français** Langue maternelle