

# Hippolyte GUILLEMETEAU

## Ingénieur Logiciel

### ■ Compétences Techniques

- ◆ Langages de Programmation : C++, C#, Blazor
- ◆ Développement d'Applications Web et Logiciel
- ◆ Développement Back-End (C# .NET) : API REST, SQL, NoSQL
- ◆ Méthodologies Agiles : Scrum, Kanban
- ◆ Tests Unitaires et d'Intégration
- ◆ Gestion de Versionning (Git)

### ■ Compétences Transversales

- ◆ Gestion de Projet Informatique
- ◆ Analyse des Besoins Utilisateurs
- ◆ Rédaction de Documentation Technique
- ◆ Résolution de Problèmes Techniques
- ◆ Travail en Équipe
- ◆ Adaptabilité Technique
- ◆ Veille Technologique

### ■ Langues

- ◆ **Français** : Natif
- ◆ **Anglais** : B2 (TOEIC 815)
- ◆ **Espagnol** : B1

### ■ Centres d'intérêt

- ◆ **Sport** : Escalade et Course à pied
- ◆ **Jeux vidéo** : Joueur Compétitif
- ◆ **Musique** : Orgue, Clavecin, Piano
- ◆ **Informatique et Electronique**

Ingénieur logiciel junior dynamique et motivé, fort d'une expérience de 3 ans en apprentissage dans le développement de solutions innovantes en réalité augmentée pour l'industrie 4.0. Passionné par la conception et la mise en œuvre de solutions informatiques performantes et soucieux de répondre aux besoins utilisateurs, je recherche un poste d'ingénieur logiciel pour mettre à profit mes compétences et contribuer activement à des projets ambitieux.

### ■ Expériences Professionnelles

#### Apprenti Ingénieur Informatique - EYTOS (Octobre 2021 - Septembre 2024)

- Piloter un projet de R&D en solutions RA/RM pour la maintenance industrielle
- Développer une plateforme SaaS de gestion de services d'assistance
- Concevoir et développer un logiciel embarqué RA/RM (HoloLens 2, Quest 3)
- Optimiser l'UX/UI pour applications web et réalité mixte
- Mettre en œuvre les tests et valider les développements logiciels

#### Employé de Magasin | Bâtiland (Juin 2019 - Juillet 2019, Mai 2021 - Juillet 2021, Février 2025)

### ■ Formation

#### Ingénieur Informatique et Multimédia - EICnam Angoulême (RNCP 39128) (Octobre 2021 - Septembre 2024)

- Développement Logiciel : Programmation (C++, C#,...), bases de données, architectures logicielles.
- Systèmes Multimédias : Conception et réalisation de systèmes multimédias interactifs, moteurs de jeux (Unity, Unreal Engine).
- Gestion de Projet : Méthodologies Agile, gestion de projets informatiques et multimédias.
- Ingénierie Informatique et Multimédia : Expertise globale en ingénierie informatique et multimédia.

#### DUT Informatique - IUT de Limoges (2018 - 2020)

#### Baccalauréat Scientifique - Lycée Guez de Balzac Angoulême (2017 - 2018)