



Jean-Baptiste BROUSSE

Développeur logiciel et systèmes bas niveau – Alternance / Stage

✉ jb.brs@icloud.com

☎ (+33) 7 64 55 90 26

📍 Paris 75

🌐 [Linkedin](#) 🐙 [Github](#)

À PROPOS

Étudiant en informatique, je suis passionné par le développement bas niveau et l'architecture logicielle.

Curieux et autonome, je m'attache à écrire un code propre et efficace, tout en cherchant à améliorer en continu la compréhension et la performance des systèmes sur lesquels je travaille.

COMPÉTENCES

Hard Skills

- C, C++, ASM
- TypeScript / JavaScript
- Bash / Makefile
- Git / Linux
- Docker, Compose
- Gitflow / Test unitaire
- HTTP / Protocol Réseau
- VSCode / Nvim

Soft Skills

- Autonomie
- Esprit critique
- Travail en équipe
- Gestion de projet
- Communication Technique
- Adaptabilité

HOBBIES

- Conception jeux vidéo
- Transport ferroviaire
- Aérospatial
- Technologie et histoire de l'informatique
- Cuisine

Expérience

mars 2025 - juil. 2025 | 5 mois

◆ Transcendance - Co-chef de projet & Développeur Backend TypeScript · NodeJS · Fastify · Docker · Équipe de 5 personnes

- Co-responsable du projet en binôme : pilotage de l'équipe backend.
- Conception de l'architecture en microservices et gestion d'environnements Docker.
- Logique de jeu, gestion des communications WebSocket en temps réel, optimisation des échanges.
- Implémentation du système de gestion des utilisateurs.

janv. 2025 - juin 2025 | 6 mois

◆ Étudiant Tuteur - Bénévolat - 42 Paris

- Correction et évaluation des projets des candidats.
- Surveillance d'examens.
- Accompagnement des candidats pendant toute la période du concours.

sept. 2024 - dec. 2024 | 4 mois

◆ WebServ - Développeur Système / Backend C++ · Projet en binôme

- Implémentation du parsing des fichiers de configuration du serveur.
- Gestion des sockets réseaux et protocole HTTP1.1 pour la communication client-serveur.
- Support des CGI (Commun Gateway Interface).

fevr. 2024 - avrl. 2024 | 2 mois

◆ Minishell - Développeur Système C · Unix · Projet en binôme

- Développement d'un interpréteur de commandes inspiré de Bash.
- Implémentation du parsing des commandes avec gestion des opérateurs et redirections.
- Gestion de processus et signaux Unix.

avrl. 2023 - mai 2023 | 2 mois

◆ HexaSandbox - Génération procédurale Unity · C# · Projet personnel

- Développement d'un système de génération procédurale (Perlin noise) de cartes hexagonales.
- Optimisation des algorithmes de génération dont threading.
- Implémentation d'un système physique simplifié (collisions, déplacements).

Formation

2023 – en cours

◆ 42 Paris - 75017 Paris

Architecte en Technologie du Numérique

Formation par projets favorisant la pratique, le développement de l'autonomie et de l'esprit critique, avec une forte collaboration entre pairs et la réalisation de solutions logicielles concrètes.