

Karikalan Gobiraj

Recherche d'une alternance en
développement pour 12 ou 24 mois



PORTFOLIO



CONTACT



Villepinte/ Orsay



Karikalan17g@gmail.com



06 25 77 42 01

CENTRES D'INTÉRÊT

- Cybersécurité
- Intelligence artificielle
- Journalisme sportif
- Échecs (stratégie & improvisation)

LANGUES

Tamoul : Bilingue
Anglais : C1
Espagnol : B1

CERTIFICATIONS

- Cisco Networking Academy - Networking Basics
- Cisco Networking Academy - Python Essentials 1
- Cisco Networking Academy - Introduction to Cybersecurity
- Cambridge Exam (C1)
- Certificat TEDC (C1)

Étudiant en BUT Informatique à l'IUT d'Orsay, passionné par le développement logiciel et la sécurisation des systèmes. Je recherche une alternance afin de me confronter à des problématiques techniques concrètes, contribuer à des projets ambitieux et accélérer ma progression professionnelle.

FORMATION

Septembre 2026 - BUT 2 Parcours : Réalisation d'applications

2025 -2026 - BUT 1 informatique à l'Université Paris Saclay

2025 - Certifié du Cambridge niveau C1

2024-2025 - Baccalauréat général spécialités mathématiques et numérique et science de l'informatique avec la mention bien

2022- Diplôme National du Brevet

EXPÉRIENCES

2025-2026

EMPLOYÉ POLYVALENT EN RESTAURANT UNIVERSITAIRE (CROUS)

- Rigueur, gestion des priorités, travail en équipe

2023-PRÉSENT

GÉRANT D'UNE MICRO-ENTREPRISE EN PRESTATION ÉVÉNEMENTIEL

- Prestation de Photo Booth
- Maintenance, montage/démontage des appareils numériques

COMPÉTENCES INFORMATIQUES

Programmation :

C++ (POO, structures de données, STL), Python (scripts, Machine Learning, POO, Cryptographie), Web Frontend (HTML, CSS & Javascript)

Systemes & Réseaux :

Linux (ligne de commande Bash, gestion de systèmes), bases en réseaux (Cisco), introduction à la cybersécurité

Outils :

Git, VS Code, Shell, Code::Blocks, MySQL, SQLite, Pack Office

PROJETS

- Conception d'un site web (projet académique) : Développement des compétences en HTML, CSS et JavaScript, avec une initiation aux environnements serveurs et aux outils tel que GitLab ou Microsoft Teams.
- Développement d'un jeu 2D (projet académique) : Mise en œuvre de la programmation en C++, application des principes de la programmation orientée objet et utilisation de bibliothèques dédiées.