



# COLIN HEURTEAUX

## À propos de moi

Étudiant en informatique et nourrissant une passion pour les nouvelles technologies, je m'applique à travailler avec rigueur tout en recherchant l'innovation en vue de fournir un code moderne et de qualité.



+33 6 68 55 11 58



colin.heurteaux@epitech.eu



<https://github.com/Poissonardo>

## LANGUES PARLÉES

- Anglais
- Espagnol

## SCOLARITÉ

### Lycée Joffre Montpellier (2020 - 2023)

Baccalauréat Général avec spécialités NSI, Physique-Chimie et Mathématiques

### EPITECH - European Institute of Technology (2023 - 2028)

Programme Grande École

- Programmation bas niveau
- Programmation graphique en C
- Administration de systèmes GNU/Linux
- Mathématiques appliquées
- DevOPS

## INTÉRÊTS TECHNIQUES

Je suis particulièrement intéressé par les technologies de communication réseau peer to peer, l'intelligence artificielle, les langages bas niveau, ainsi que par les technologies web.

## EXPÉRIENCES

### Stage en entreprise (Geomatys - 2019)

Stage d'observation dans une entreprise d'informatique.

Lors de ce stage, j'ai notamment pu appliquer mes connaissances en scripting au sein du logiciel After Effect, afin d'aider à la réalisation d'une vidéo promotionnelle pour l'entreprise.

### Aide à la recherche de nouveaux outils et technologies (Geomatys - 2022)

Essais et découverte de nouvelles technologies appliquées au domaine géospatial et à l'infographie 3D assisté par le moteur Unreal Engine.

## PROJETS PERSONNELS

### PronoteCLI

Projet visant à rendre plus ouvert et accessible l'outil Pronote depuis un terminal.

(<https://github.com/Poissonardo/PronoteCLI>)

### Chorus (en développement)

Outil permettant la collaboration entre plusieurs clients sans intermédiaire de confiance à l'aide de technologies "peer to peer".

## COMPÉTENCES TECHNIQUES

### Langages de programmation

C; Rust; Python; Kotlin

### Outils de développement

Jetbrains IDE; Git; Github

### Administration de systèmes

Apache + PHP; Nextcloud; Arch Linux; Debian; Fedora; Docker; WSL

### Autres logiciels

Unreal Engine; Blender; Cinema 4D; Adobe Premiere Pro; Adobe After Effects  
Figma