



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