



TONEATTI PROMÉTHÉE

ÉTUDIANT EN DEUXIÈME
ANNÉE À TÉLÉCOM
SUDPARIS, ÉCOLE
D'INGÉNIEURS GÉNÉRALISTE
DU NUMÉRIQUE

PROFIL PERSONNEL

Étudiant en deuxième année d'école d'ingénieur, je suis intéressé par l'informatique, et plus particulièrement par la programmation : je reste toutefois ouvert à d'autres disciplines, ce que je considère nécessaire pour exercer le métier d'ingénieur.

PROJETS ASSOCIATIF

- **2021-2022 Bureau des Arts** -
Responsable Communication

Association du campus de Télécom SudParis qui organise des événements promouvant l'art

- **2021-2022 Fanfare de Télécom SudParis** - Président

- **2021-2022 Club Photo** - Responsable formation

- **2020-2021** Membre des bureaux du Club Code, Club Jeux, Club Théâtre, Club de Cybersécurité, fanfare et chorale

LOISIRS

- **Photographie**, membre du club photo de TSP

- **Jeux vidéo et de société**

- **Design, Arts visuels et Modélisation 3D**

- **Musique et chant**, membre de l'orchestre, de la fanfare et de la chorale de TSP

- **Sports**, pratique d'arts martiaux

COORDONNÉES

Portable : 06 56 77 26 27
promethee.toneatti@telecom-suparis.eu
6 rue Charles Fourier, Evry 91000

FORMATION ACADÉMIQUE

- **2020-2023 École d'ingénieur** - Institut polytechnique de Paris
Télécom SudParis, Évry

- **2018-2020 Classe préparatoire aux grandes écoles** -
Physique - Chimie

Lycée Jacques Decour, Paris

- **2018 Baccalauréat Scientifique** - Mention très bien

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- **2021 RedStamp, Italie** - Stage Ingénieur International
Conception d'applications de gestion des stocks et d'interface machine pour l'entreprise RedStamp

PROJETS

- **Développement d'un Hack n' Slash** - Unity
Projet de groupe dans le cadre de la deuxième année

- **Développement d'un jeu mobile** - Android Studio
Projet dans le cadre de la deuxième année

- **Unijam 2021** - Game Jam en 48h
Conception d'un jeu vidéo en temps limité en tant que Game designer, graphiste 3D et développeur

- **Unijam 2020** - Game Jam en 48h
Conception d'un jeu vidéo en temps limité en tant que Game designer et développeur

- **Développement d'un jeu vidéo multijoueur local en Java**
Projet dans le cadre de la première année

- **Gate® HackademINT**
Projet de groupe de première année visant à s'entraîner à l'exploitation des failles de cybersécurité dans différentes catégories pour briller en compétition.

COMPÉTENCES

Langues parlées:

Français (langue maternelle), Anglais (C1), Espagnol (B1/B2), Japonais (Débutant)

Compétence de programmation :

Python, Java, Kotlin, C#, langages web, git

Gestion de projet (MOOC GdP)

Logiciels maîtrisés :

- Suite JetBrains - (programmation)

- Godot et Unity (Moteur de jeux)

- Blender (Modélisation 3D)

- Photoshop et Illustrator (Montage photo), Lightroom (Editeur photo), Première Pro (Montage Vidéo)