



ANH PHONG VIRASSAMY

Elève-ingénieur à l'ISEP

OBJECTIF

Etudiant en première année du cycle ingénieur à l'ISEP, je suis à la recherche d'une alternance en Sécurité numérique et réseaux.

SOFTS SKILLS

- Travail d'équipe
- Communication
- Créativité
- Curiosité

LANGUES VIVANTES

- Français : langue maternelle
- Anglais : avancée B2/C1
- Allemand : Débutant A1/A2
- Chinois : Débutant A1
- Vietnamien : langue d'origine
- Japonais : Débutant A1/A2

CONTACT

Téléphone: 07 82 12 64 62

Email: anhphong.virassamy@gmail.com

anh-phong.virassamy@eleve.isep.fr

LinkedIn: anhphongvirassamy

35 Rue de Bellezane, Serris, 77700, France

EXPÉRIENCES

Numeris ISEP

TECHNICIEN INFORMATIQUE, MISSIONS 30/10/2020 ET 31/10/2020

Missions de déconnexion et reconnexion des postes informatiques à la tour Majunga.

INA

STAGE D'OBSERVATION - 12/2015

Découverte du monde professionnel.

EDUCATION

ISEP - Ecole d'ingénieur du numérique

DIPLOME D'INGÉNIEUR DU NUMÉRIQUE - SPÉCIALITÉ SÉCURITÉ NUMÉRIQUE ET RÉSEAUX - 2020 À 2023

- Première année du cycle ingénieur :

- APP - Projet Système Numérique : Electronique, Signal, Informatique, Télécommunication
- Architecture des ordinateurs
- Sciences et traitement des données
- Management
- Algorithmique et Programmation
- Réseaux

Lycée Pierre-Gilles de Gennes - ENCPB

CLASSE PRÉPARATOIRE AUX GRANDES ECOLES - PCSI/PSI - 2018 À 2020

- Mathématique, Physique-Chimie, Science de l'Ingénieur

BACCALAURÉAT S OPTION SCIENCES DE LA VIE DE LA TERRE SPÉCIALITÉ MATHÉMATIQUES - 2018

PROJETS ET RÉALISATION

Appareil de mesures Psychotechniques

- Programmation d'un site web
- Simulation, câblage et soudage de capteurs
- Programmation d'une carte permettant l'acquisition de valeurs vers une IHM

Programmation d'un jeu de Plateau

- Programmation JAVA sur IntelliJ IDEA

Programmation d'une Simulation d'une chute d'un objet

- Programmation en Python sur PyCharm
- Calcul fait avec numpy et matplotlib et une interface graphique fait avec tkinter

Etudes TIPE pour les concours CPGE sur le Flyboard

- Etudes et calcul de la force exercé sur les tubes
- Expérience fait avec un tube et une bar attaché à un pivot

CENTRE D'INTÉRÊT

- Natation
- Culture Japonaise
- Manga
- Activité du club Garage ISEP
- Musique
- Jeu d'échec

LOGICIELS

- Langage de programmation :
- Python
- Java
- Html / CSS / JavaScript / PHP / SQL
- C# avec Unity
- C