

Clément Torti

Software/Web Developer - Ingeniero Enseeiht



EDUCACIÓN

- 2017 **Bachillerato científico - Inglés europeo**
MÁXIMA DISTINCIÓN
Instituto Albert Londres, Cusset, Francia
- 2017-2019 **Universidad Tecnológica en Informática**
MEJOR ESTUDIANTE
Universidad de Informática, Clermont-Ferrand, Francia
- 2020-2023 **Escuela de Ingeniería Informática (eq. master)**
Informática y redes, en alternancia
INP Enseeiht, Toulouse, Francia
- 2022 **Semestre de intercambio universitario**
MOVILIDAD INCLUIDA EN EL CURSO DE INGENIERÍA
Máster en informática y redes
Universidad Complutense de Madrid

EXPERIENCIA PROFESIONAL

DIC 2020 – SEP 2023 (ALTERNANCIA)
Edevice, Bordeaux, Francia
Desarrollador/Tester

Empresa de TI que ofrece soluciones de conectividad al sector sanitario. Responsable del diseño, desarrollo y ejecución de scripts de prueba automatizados para placas electrónicas y aplicaciones web. Proyecto fin de carrera sobre el desarrollo de una aplicación web para la generación de scripts de prueba. Desarrollo fullstack basado en arquitectura MEAN.

ABR 2019 – JUN 2019 (PRÁCTICAS)
ECS Digital, Londres, UK
Desarrollador Fullstack

Ahora GlobalLogic, empresa londinense de servicios de transformación digital. Desarrollo en equipo de una aplicación web utilizada internamente para realizar revisiones por pares. Desarrollo fullstack basado en una arquitectura MERN. Descubrimiento de herramientas devops y formación en comunicación en inglés.

JUN 2018 - JUL 2018 (PRÁCTICAS)
Yansys, Vichy, Francia
Desarrollador móvil

Empresa de software médico. Encargado del desarrollo de la versión móvil de Hurry-Can, una aplicación web de mensajería paciente-médico. Desarrollo IOS en swift dentro de un equipo ágil.

HOBBIES

- TECNOLOGÍA Seguimiento de la actualidad tecnológica diaria, principalmente avances en RV, IA y productos Apple.
- IDIOMAS Participación en cafés de idiomas, viajes y aprendizaje autodidacta de idiomas.
- MÚSICA Guitarra flamenca.

Francés

Carné de conducir

9 rue des Marguerites, 33281 Mérignac, France

+33 6 25 77 31 94

clement.torti@hotmail.fr

clementtorti.wixsite.com/website

https://www.linkedin.com/in/clément-torti

https://github.com/Clement-Torti



”Me apasiona la informática, y me encanta explorar nuevas tecnologías y colaborar en equipo. Me gustaría unirme a un equipo de desarrolladores que trabajen en modo ágil en una empresa dinámica e innovadora.”

LENGUAJES Y TECNOLOGÍAS

- FORMADO C++, C#, Ruby, Ocaml
- USADO Python, PHP, Bash, MySQL
XAML, Latex
- MUY USADO Java, Javascript, HTML, CSS, Swift
- DISEÑO UML, Merise
- IDE VSCode, XCode, IntelliJ
- WEB ReactJS, Angular, NodeJS, Cypress, Jest
MEAN/MERN Stack
- BDD Oracle, Mongo, PL/SQL
- DEVOPS AWS, Docker, Gitlab-ci
- OS MacOS, Ubuntu, Windows 10
IOS, Android

COMPETENCIAS DESTACADAS

Git

Uso sistemático de git y su funcionamiento por ramas, facilitando el trabajo en equipo.

Ágil

Metodología ágil adquirida en experiencias profesionales anteriores.

Esquemas de diseño

Buen conocimiento de los esquemas de diseño que utilizo en mis proyectos.

Documentación y pruebas rigurosas

El entorno de la informática médica me ha formado en el rigor de la documentación y las pruebas, que son esenciales para obtener certificaciones.

COMUNICACIÓN

- FRANCÉS Nativo.
- INGLÉS C1, Autónomo. Experiencia en el extranjero.
- ESPAÑOL Autónomo. Experiencia en el extranjero.

PORTFOLIO

Portafolio disponible en las siguientes páginas y detallado en la dirección: <https://clementtorti.wixsite.com/website>



Proyecto (<i>plataforma</i>)	Descripción	Contexto	Lenguajes y tecnologías	Habilidades adquiridas
GESTIÓN DE BIBLIOTECA (<i>Consola</i>)	Aplicación de consola para gestionar libros de una biblioteca ficticia. Funcionalidades CRUD para libros de diferentes estilos. Funcionalidades CRUD para lectores. Gestión de préstamos, retrasos y búsquedas por género y autor. Uso de persistencia de datos.	<i>Entidad:</i> IUT <i>Fecha y duración:</i> 2017 - 2 meses <i>Rol:</i> Lead dev <i>Compañero de equipo:</i> Florent Becouze	C StarUML GCC Notepad++ Git	<ul style="list-style-type: none"> Programación de conceptos algorítmicos en un proyecto concreto: ordenamiento por fusión y por intercambio, búsqueda binaria. Gestión de estructuras de datos relacionales utilizando matrices dinámicas de punteros de bajo nivel. Lectura y escritura de archivos binarios. Creación de un menú de usuario para una aplicación de consola.
ÁRBOLES DE TORNEO (<i>Desktop</i>)	Esta aplicación es un administrador de torneos de eliminación directa multisport destinado a los organizadores. Permite crear torneos individuales o por equipos, agregar participantes, ingresar las puntuaciones a medida que avanza para determinar un ganador y imprimir el árbol de torneo.	<i>Entidad:</i> IUT <i>Fecha y duración:</i> 2018 - 2 meses <i>Rol:</i> dev <i>Compañero de equipo:</i> Damien NGuyen	C#, XAML StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Visual Studio SVN	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de software: diagrama de clases, paquete, sketches, casos de uso. Dominio de la programación C# (clases, estructuras, instancias, abstracción, herencia, interfaces, polimorfismo, encapsulamiento). Gestión de colecciones (matrices, listas, diccionarios), eventos, DataTemplate, enlace de datos, uso de LINQ. Desarrollo de una aplicación de escritorio con instalador, ergonomía y accesibilidad, componentes personalizados, persistencia de datos, documentación rigurosa del código.
ARTIKLATOR (<i>Web</i>)	Este es un sitio web que resume las noticias de varios sitios de noticias al leer los feeds RSS. Este sitio permite a todos los visitantes acceder al contenido. Los usuarios conectados como administradores pueden modificar los sitios referenciados.	<i>Entidad:</i> IUT <i>Fecha y duración:</i> 2018 - 2 meses <i>Rol:</i> Lead dev <i>Compañero de equipo:</i> Florent Becouze	PHP, CSS, HTML, MySQL StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io PhpMyAdmin Sublime text SVN	<ul style="list-style-type: none"> Organización en MVC. Uso de cookies para clasificar los artículos por tipo. Implementación de sesiones para el rol de administrador. Seguridad de las contraseñas en la base de datos mediante hash y verificación del rol en cada acción de administrador. Lectura y análisis de feeds RSS.
SPEED TYPING (<i>Móvil</i>)	Este es un juego móvil de Android para probar la velocidad de escritura de una persona. Las palabras aparecen y bajan progresivamente, cada vez más rápido. El juego ofrece un sistema persistente de mejores puntajes y permite tomar una foto del ganador.	<i>Entidad:</i> IUT <i>Fecha y duración:</i> 2019 - 2 meses <i>Rol:</i> Lead dev <i>Compañero de equipo:</i> Jonathan Point	Java Android SDK StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Android Studio Git	<ul style="list-style-type: none"> Creación de vistas xml con componentes adaptados, uso de Intents, uso de fragments. Modificación del manifiesto y distinción de recursos con qualifiers. Organización en MVC y uso de patrones de diseño (observador y fábrica). Conocimiento del ciclo de vida de la aplicación, manejo de permisos dinámicos, manejo de persistencia ligera y profunda, codificación de un adaptador personalizado.
BATTLESHIP (<i>Desktop</i>)	Programa que tiene como objetivo recrear el juego "Battleship" (Batalla naval). Un jugador se enfrenta a una inteligencia artificial cuyo nivel de dificultad puede elegir. Al final del juego, la puntuación del jugador se guarda si ha ganado y será visible en la tabla de puntuaciones de la página de inicio.	<i>Entidad:</i> IUT <i>Fecha y duración:</i> 2019 - 2 meses <i>Rol:</i> Lead dev <i>Compañero de equipo:</i> Florent Becouze	Java, JavaFX StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io IntelliJ Git	<ul style="list-style-type: none"> Organización en MVC. Documentación rigurosa que incluye el uso de lenguaje de modelado UML, casos de uso y un plan de ejecución. Uso de diferentes tipos de medios (sonido, música, imágenes, GIF) y diferentes patrones de diseño (decorador, patrón de método, estrategia, fábrica simple, observador). Lectura y escritura de archivos de texto para almacenar las puntuaciones.
OLLIE REMOTE (<i>Móvil</i>)	Una aplicación que permite controlar el robot Ollie de diferentes maneras, en modo Joystick o en modo Pad. El modo Pad permite dibujar una trayectoria que el Ollie reproducirá.	<i>Entidad:</i> IUT <i>Fecha y duración:</i> 2019 - 2 meses <i>Rol:</i> Lead dev <i>Compañero de equipo:</i> Florent Becouze	Java Android SDK StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Android Studio Git	<ul style="list-style-type: none"> Utilización de un SDK. Envío de comandos bluetooth. Matemáticas de las trayectorias relacionadas con el Pad.

Proyecto <i>(plataforma)</i>	Descripción	Contexto	Lenguajes y tecnologías	Habilidades adquiridas
BOOK7 <i>(Desktop)</i>	Esta aplicación fue diseñada para los estudiantes de ENSEEIHT. Es un gestor de cuadernos digitales que simula un cuaderno manuscrito y que ofrece la flexibilidad de lo digital. Permite la inclusión de código, PDF e imágenes, así como la separación del cuaderno en clases teóricas, prácticas y laboratorios, y la organización de los cuadernos en módulos.	<i>Entidad:</i> ENSEEIHT <i>Fecha y duración:</i> 2021 - 3 meses <i>Rol:</i> Product Owner / Scrum master 5 personas (Agile): <ul style="list-style-type: none">Nassim BennouarPhillippe LopesAnna StephanyAlexandre Le Lann	Java, JavaFX Clickup, Discord StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Git	<ul style="list-style-type: none">Gestión de un equipo como Scrum master: investigación tecnológica, reuniones semanales, asistencia.Definición de entregables semanales.Organización del desarrollo en programación en pareja.
ÁRBOL GENEALÓGICO <i>(Consola)</i>	Esta es una aplicación de consola que permite al usuario crear y modificar un árbol genealógico.	<i>Entidad:</i> ENSEEIHT <i>Fecha y duración:</i> 2021 - 1 mes <i>Rol:</i> desarrollador Individual	ADA VSCode Gnat Git	<ul style="list-style-type: none">Respeto al principio de responsabilidad única, encapsulamiento y generalidad.Pruebas para cada módulo.Uso de una estructura de datos en árbol binario de punteros.Aplicación de algoritmos de árbol binario.
WHITEBOARD <i>(Web)</i>	Sitio web que contiene una pizarra/canvas editable en tiempo real y compartido entre múltiples usuarios.	<i>Entidad:</i> ENSEEIHT <i>Fecha y duración:</i> 2022 - 2 meses <i>Rol:</i> Lead dev <i>Compañero de equipo:</i> Mérérick Poudret	Java, HTML, CSS Linda-TSpace Git	<ul style="list-style-type: none">Creación de un espacio compartido de tuplas, inspirado en el modelo Linda.Acceso concurrente.Tolerancia a fallas gracias a un servidor de respaldo.Middleware: arquitectura mono-servidor/varios clientes concurrentes.
HURRY-CAN <i>(Móvil)</i>	Aplicación móvil que permite la transmisión de documentos médicos o datos sensibles a terceros que no disponen de una aplicación MS-Santé. Esta aplicación permite a los médicos comunicarse con sus pacientes o clientes de manera controlada.	<i>Entidad:</i> Empresa Yansys <i>Fecha y duración:</i> 2018 - 2 meses <i>Rol:</i> Desarrollador móvil 4 personas (Agile)	Swift, Python XCode Django REST StarUML, Balsamiq mockup Jira Git	<ul style="list-style-type: none">Primera experiencia profesional en equipo ágil.Utilización de la API web Hurry-Can.Adquisición de habilidades en desarrollo móvil.Respeto del RGPD (Reglamento general de protección de datos).
FEEDBACK TOOL <i>(Web)</i>	Aplicación web full-stack utilizada para la evaluación por parte de los compañeros dentro de la empresa. Cada 6 meses, se invita a los empleados de ECS a responder preguntas sobre otros empleados de la empresa. Esto ayuda al gerente a comprender en qué medida cada empleado cumple con las prácticas DevOps. Esta herramienta automatiza este proceso. Los empleados también pueden dejar comentarios sobre otros empleados en cualquier momento.	<i>Entidad:</i> Empresa ECS Digital <i>Fecha y duración:</i> 2019 - 3 meses <i>Rol:</i> dev Fullstack 3 personas (DevOps): <ul style="list-style-type: none">Louison BellecKouros Aliabadi (Scrum master)	Javascript, HTML, CSS, YAML StarUML, Balsamiq mockup, Draw.io Trello React JS, Express, Node JS MongoDB, Redis db VSCode GitLab-CI, Docker Cypress, Jest Git	<ul style="list-style-type: none">Desarrollo siguiendo los principios de DevOps con pruebas y despliegue automatizados.Implementación de sesiones con tokens cifrados con múltiples claves secretas.Mejora de las habilidades en el uso de frameworks web.Investigación tecnológica para los miembros del equipo que retomaron el proyecto, formación profesional y presentación al cliente en inglés.

Proyecto (plataforma)	Descripción	Contexto	Lenguajes y tecnologías	Habilidades adquiridas
HGOMICRO / ETESTER (Web, Embebido)	Pruebas de integración de la tarjeta electrónica HGoMicro y sus dispositivos médicos realizadas mediante scripts Python. HGoMicro es un hub de transferencia de datos proporcionados por dispositivos médicos a servidores dedicados. Se desarrolló internamente una herramienta llamada eTester para automatizar la escritura de scripts sin tener que escribir código.	<i>Entidad:</i> Empresa eDevice <i>Fecha y duración:</i> 2020-2023 <i>Rol:</i> Desarrollador/Tester Equipo embebido de 4 personas (Ciclo V): <ul style="list-style-type: none">• Benoit Gorostidi• Guillaume Lavigne• Julien Pornet• Pierre-Michel Simon	Python, Shell, Javascript, HTML, CSS VSCode, GitHub Copilot SVN, Git PyQT, Phidget Putty, WinSCP Angular, Express, Node JS MongoDB Balsamiq mockup, Draw.io Trello, TeamGantt Postman, BugZilla	<ul style="list-style-type: none">• Mejora de habilidades en Linux integrado y pruebas de integración.• Desarrollo de scripts Python de pruebas utilizando bibliotecas especializadas en automatización.• Mejora de habilidades en documentación según el ciclo en V: modificación de diseño, especificación del producto, protocolo, "receta" y reporte de errores.
TWOCAN (Web)	Variante del HGoMicro con un algoritmo integrado para la detección de medidas médicas peligrosas. Proporciona una plataforma en línea de acceso a datos para médicos. Responsable de las pruebas de integración del front-end.	<i>Entidad:</i> Empresa eDevice <i>Fecha y duración:</i> 2020-2023 <i>Rol:</i> Desarrollador/Tester Equipo web de 4 personas (Agile): <ul style="list-style-type: none">• Souksavanh Xayavong• Lucas Artel• Thibaud NGuyen• Greg Ribaloff	PHP, CSS, HTML, MYSQL Bugzilla, Postman Cypress Symfony, WAMP VSCode, GitHub Copilot Suite office Git	<ul style="list-style-type: none">• Mejora de habilidades de documentación siguiendo el ciclo en V: diseño, especificación de productos, protocolo, prueba y reporte de errores.• Mejora de habilidades en pruebas de integración con Cypress.• Escritura de scripts de población de base de datos y ayuda puntual en el desarrollo de Symfony.• Implementación de "GitLab issues" para acelerar el proceso de informe.
PROYECTOS PERSONALES (Móvil, Web)	He realizado varios proyectos personales pequeños como: <ul style="list-style-type: none">• <i>3moviesperday</i>: un sitio web MERN de recomendación de 3 películas al día, elegidas al azar desde la API de IMDB.• <i>Espagnol pour les nuls</i>: una aplicación iOS en Swift para aprender español a través de ejercicios dinámicos de conjugación, vocabulario y expresión oral.• Clones de aplicaciones móviles existentes en Swift, no comercializados, como Flappy Bird, Doodle Jump, Tic Tac Toe, Hangman, Instagram, etc.			