

ericperlinski

Ingénieur en informatique

Coordonnées

19 rue du général de
Castelnau
Villers-Lès-Nancy,
54600
France

+33 6 25 20 37 34

eric.perlinski@gmail.com

Langues étrangères

Anglais (Toeic : 875),
Japonais (débutant),
Allemand (débutant)

Informatique

C, C++, C#
Java, Python, PHP,
ZeroMQ, RabbitMQ,
Assembleur, ADA 95,
SQL, SPARQL, OWL,
GNU-Prolog,
XML, CSS & HTML,
JavaScript, asp.NET,
Oracle, MySQL,
Jenkins,
Git, Mercurial, Debian

Cursus scolaire

- 2016–2013 **Diplôme d'ingénieur en informatique** Télécom Nancy, Villers-Lès-Nancy, France
Spécialisé en ingénierie du logiciel
- 2013–2011 **DUT Informatique** Université de Lorraine, Metz, France
Diplôme universitaire de technologie, délivré après deux années dans l'enseignement supérieur

Expérience professionnelle

Stages

- 2015 (2 mois) **Starburst Computing** Loria, Vandoeuvre-Lès-Nancy, France
Stagiaire développeur
Un adaptateur écrit en C++ a été créé entre Starburst Engine et un moteur de jeu vidéo. Un jeu vidéo complet a également été développé sous Unreal Engine 4 afin de pouvoir tester l'adaptateur.
- 2013 (2 mois) **CoPROcess S.A.** Luxembourg-ville, Luxembourg
Stagiaire développeur web
CoPROcess S.A. est une entreprise d'audit financier et de consulting. J'ai été assigné à la création d'un site web pour l'ESM-IAE, une école de management. Ce site web devait permettre à l'école d'avoir une plateforme de communication pour l'association des anciens élèves.

Projets scolaires

- 2015 - 2016 **Projet industriel : Création d'une intelligence artificielle** NGHS, Versailles, France
Projet industriel d'une durée de 5 mois qui concerne la mise en place d'une intelligence artificielle au sein d'un jeu vidéo. Le projet s'inscrit dans le cadre des projets industriels de Télécom Nancy en collaboration avec des entreprises.
- 2015 **Projet de recherche : Intelligence artificielle distribuée** Loria, Vandoeuvre-Lès-Nancy, France
Travaux de recherche concernant la distribution en réseaux des calculs d'une intelligence artificielle. Une architecture client-serveur écrite en C++ avait été mise en place et permettait de transférer des données à partir d'un client sous Unity3D.
- 2015 **Création d'un compilateur** Télécom Nancy, Villers-Lès-Nancy, France
Création d'un compilateur en java vers de l'assembleur. Le projet permet de compiler du code d'un langage défini par l'enseignant vers de l'assembleur.
- 2015 **Création d'un site web communautaire** Télécom Nancy, Villers-Lès-Nancy, France
Site web développé en python / html / JavaScript. Créé à partir de la plateforme Google App Engine.

Intérêts

professionnels: ingénierie du logiciel, développement d'applications, calculs distribués, intelligence artificielle.

personnels: actualités, musique, cinéma, jeux vidéos, films d'animations japonais.