

12 Rue de Suresnes  
14460, Colombelles, France

☎ (+33) 06-99-12-07-22

✉ letgui2@gmail.com

in guillaume-letellier-466418193

🌐 Guigui14460

🐦 GuiguiLet

📄 guillaume-letellier

# Guillaume Letellier

Étudiant en 1ère année de Master Informatique

Portfolio : <https://guillaumeletellier-portfolio.netlify.app/>

## Compétences

Langages de programmation Maîtrisés : **Python** (natif et Cython), **C**, **Java**, **PHP**, **LaTeX**, **Javascript**, **HTML/CSS**, **SQL**  
Familiés : NodeJS, Haskell, **Sass/Scss**, Typescript, **Dart** (Flutter)

Bases de données **MySQL/MariaDB**, SQLite, **PostgreSQL**, Firebase, MongoDB

Frameworks **Django**, **ReactJS**, JQuery, VueJS avec Ionic

Bibliothèques scientifiques **Numpy**, Cupy, Scipy, **Pandas**, **Matplotlib**, Seaborn, Sympy, Astropy

Bibliothèques d'IA **Scikit-Learn**, **TensorFlow**

Gestionnaire de versions **Git**, SVN

Systèmes d'exploitation **Windows**, **Linux**

Logiciels de développement Atom, **Visual Studio Code**, Android Studio

## Expérience

Avril 2021 – **Data Scientist – Stage**, ORANGE LABS, Caen, France.

Juin 2021 Développement d'un démonstrateur en Python dans le cadre de travaux de recherche sur la simulation de transactions financières

## Formation et diplômes

Sep 2021 – **Université de Caen, Normandie**, *Master Informatique parcours IDM (Apprentissage automatique)*.  
Auj

Sep 2018 – **Université de Caen, Normandie**, *Licence Informatique (option Aide à la décision et Intelligence artificielle)*, Mention "Très Bien".  
Juin 2021

Juillet 2018 **Lycée Salvador Allende, Hérouville-St-Clair**, *BAC Scientifique*, Mention "Bien".

## Langues

Français Langue maternelle

Anglais B1-B2

Allemand A1-A2

## Centres d'intérêts

Informatique Intelligence artificielle, algorithmique, informatique quantique

Physique Astrophysique/Cosmologie, physique quantique, relativité générale  
Histoire Égypte et Grèce antique, époque moderne, époque contemporaine

## Projets

### Projets universitaires

- Optimisateur de wargame **Les utilisateurs peuvent jouer face un ordinateur à un jeu de stratégie et peuvent entre autre, demander à un algorithme de générer une armée pour eux qui leur permettra de gagner.**  
*Langages de programmation utilisés : Python (PyGame)*  
*Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/optimisateur-de-wargame>*
- Simulateur à N corps **Les utilisateurs peuvent simuler N objets interagissants gravitationnellement entre eux par les lois du mouvement de Newton.**  
*Langages de programmation utilisés : Java (JavaFX 11)*  
*Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/simulateur-n-corps>*
- Site de pandémies **Site permettant de mettre en pratique nos connaissances en PHP.**  
*Langages de programmation utilisés : PHP, SQL*  
*Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/pandemics-site>*
- Générateur de maisons **Les utilisateurs peuvent générer des maisons en fonction de contraintes, des maisons déjà construites et planifier leurs constructions.**  
*Langages de programmation utilisés : Java*  
*Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/intelligence-artificielle>*
- Application Hello Caen (en développement) **Les utilisateurs peuvent se déplacer dans Caen et recevoir des notifications de bons plans sur les commerçants enregistrés à proximité de l'utilisateur).**  
*Langages de programmation utilisés : Dart (Flutter)*  
*Lien du projet : Privé*

### Projets personnels

- ProgLangLearn (non publié) **Site offrant des formations.**  
*Langages de programmation utilisés : Python (Django), HTML/SCSS, JavaScript (jQuery)*
- Générateur de projets **Projet open-source permettant de générer la structure de base de n'importe quel projet en suivant les conventions du langage choisi.**  
*Langages de programmation utilisés : Python*  
*Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/project-automation>*
- Gestionnaire de mots de passe (non publié) **Application permettant de sauvegarder de manière sécurisée des mots de passe et d'autres informations.**  
*Langages de programmation utilisés : Java (JavaFX)*
- Réseau de neurones artificiels **Implémentation d'un réseau de neurones artificiels à l'aide du livre "Neural Network From Scratch".**  
*Langages de programmation utilisés : Python*  
*Lien du projet : <https://github.com/Guigui14460/neural-network-from-scratch>*