

Titouan LEPAROUX



INFORMATIONS

27 Septembre 1997 (21 ans)

Adresse étudiante :
5 Rue du Colombier,
94200 - IVRY SUR SEINE

Adresse d'origine :
47 Rue du Bouillon,
44100 - NANTES

titouan.leparoux@gmail.com
+33 (0) 78 00 49 77
Permis B (29/12/2015)

LANGUE

Anglais – 780 TOEIC

SOFT SKILLS

Sociable
Motivé
Curieux
Créatif
Perfectionniste



Étudiant BAC+4 en cycle ingénieur à l'ESIEA

Candidature contrat d'apprentissage

Recherche un contrat d'apprentissage de 24 mois à partir d'Août 2019

FORMATIONS

- 2018 – 2021 **Cycle ingénieur – ESIEA, PARIS 5^{ème}**
2017 – 2018 **Cycle ingénieur – EPITA, PARIS KREMLIN-BICÉTRE**
2015 – 2017 **CPGE TSI – Lycée Aristide Briand, SAINT-NAZAIRE**
2013 – 2015 **Baccalauréat STI2D option SIN*** – Lycée Eugène Livet, NANTES

*SIN : Science de l'information et du Numérique

EXPÉRIENCES

Projet TankGame (Langage C)

Projet ESIEA

Réalisation d'un jeu de bataille de tanks : Le but est d'éliminer à l'aide de missiles tous les tanks ennemis en protégeant le héros. Développé sous Linux en langage C avec la librairie graphique SDL pour un affichage amélioré (Compilation avec Make et versioning avec Git).
→ Développement des compétences en programmation et versioning. (Cf : [GitHub/TankGame](#))

Projet Moteur de Recherche (Langage Java & SQLite)

Projet ESIEA (Groupe de 2)

Réalisation d'un moteur permettant la recherche de film à partir de mots-clés dans une base de données. Développé avec l'IDE IntelliJ en Java, le programme est un analyseur syntaxique (parseur/lexeur) qui stocke le résultat dans une HashMap permettant la génération d'une requête SQL. Le résultat est enregistré au format JSON.
→ Développement des compétences en programmation objet et gestion de projet en binôme.

Projet Fusée Expérimentale - Sagittarius

Projet ESIEA (Groupe de 5)

Ce projet consiste à concevoir, réaliser, qualifier et lancer une fusée expérimentale. La qualification et le lancement ont été réalisés durant la campagne Nationale du C'Spaces organisée par le CNES et Planète Sciences. Le lancement a été une réussite : un vol nominal avec une apogée à 1383m. Conception et programmation d'une expérience de trajectographie 3D. Technologies utilisées : Arduino, accéléromètre, gyroscope, baromètre, carte SD.
→ Développement des compétences de coordination au sein d'un projet et de travail en équipe.

Projet de Formation Humaine - Kaléidoscopes (1^{er} prix du Jury)

Projet ESIEA (Groupe de 4)

Création micro-brasserie artisanale de l'ESIEA : Constitution du cahier des charges : caractéristiques du produit (recette), matériel de brasserie, protocole de brassage. Étude du budget (signature contrat avec les sponsors, Etude prix de vente / coût de revient d'une bouteille permettant l'équilibre financier du projet). Construction d'une image de marque : création d'un logo, impression d'étiquettes, développement d'un Site Web.
→ Développement des compétences de gestion de projet et de management d'équipe.

Bénévolat - Dub Camp Festival

Participation bénévole de 2016 à 2019. Accueil des Artistes (aéroport, gare, hôtel, loge festival).
→ Développement des capacités relationnelles (français & anglais) et de travail en équipe.

COMPÉTENCES

Management de Projet	AGILE (SCRUM) • UML • PERT / MPM • GANTT
Programmation	C • Bash • Python • Java • SQL • Arduino • HTML/CSS
Versioning	Git • GitKraken
Bureautique	Pack MS Office • MS Project • Markdown • LATEX
Modélisation	SolidWorks • Fusion 360 • MatLab
Imagerie	Suite Adobe : Photoshop • LightRoom

ACTIVITÉS & PASSIONS

Sciences	Association AirESIEA : Création d'une fusée expérimentale.
Musique	Batterie : Pratique de la batterie pendant 5 ans en école de musique.
Sport	BasketBall : Joueur au Club sportif de l'Hermine de Nantes Atlantique (7 ans)