

# Luis PALLUEL

20 Ans

173, Chemin du vieux maine, Le Maine-Joizeau

16590 BRIE

06 27 49 44 22 - [palluel.luis@gmail.com](mailto:palluel.luis@gmail.com)

Site internet : [luispalluel.fr](http://luispalluel.fr)

[LinkedIn](#)

Permis B - Véhicule personnel



## Curriculum Vitæ

### Formations

---

2018 - 2019	<b>Licence 3 Informatique</b> Université de Lyon <b>MOOC Machine Learning</b> par Andrew Ng (Université de Stanford) sur Coursera
01/2018 - 07/2018	<b>Université du Québec À Chicoutimi (UQAC)</b>
2016 - 2018	<b>DUT Informatique - IUT de Bordeaux</b> (Places : 36/101, 18/94, 13/91)
2016	<b>Baccalauréat Scientifique Science de L'Ingénieur - Mention Bien</b> Option Informatique et Sciences du Numérique

### Compétences

---

**Langages/Programmation/Développement** : C++, Java, C#, Android, SQL, Bash.

**Programmation Web** : HTML, CSS, PHP, JavaScript, TypeScript, Symfony, Angular, Materialize.

**Notions** : Machine/Deep Learning, UML, Cryptologie, Schémas de base de données.

**Gestion de projet** : Processus de management classique, Méthodes agiles (SCRUM, TDD).

**Langues** : Anglais, pratique professionnelle.

### Expériences

---

2017 - 2018	<b>Stage au laboratoire de recherche de l'Université de Chicoutimi</b> - 2 mois et demi <i>Développement d'un outil de traçage des méthodes des applications Android dans le but de détecter les logiciels malveillants.</i>  <b>Application d'échange de messages sécurisés (C++)</b> - Projet d'études de 3 semaines. <i>Cryptage et décryptage de message à l'aide de chiffrement par bloc et à flux. Utilisation du réseau de Festel, algorithme RC4 et MAC..</i>  <b>Site de commerce en ligne (Web, Symfony)</b> - Projet d'études de 3 semaines. <i>Site de commerce en ligne avec des produits, gestion de session, modèle MVC...</i>  <b>Visualisateur de fractales ( Java )</b> - Projet d'études de 1 mois. <i>Conception UML et réalisation d'un logiciel permettant de visualiser des fractales, de changer leurs paramètres, de zoomer à l'intérieur... à l'aide de multi-threading.</i>
2016 - 2017	<b>Programmation C++ d'un jeu d'arcade</b> - Projet d'étude de 3 mois. <i>Conception UML et réalisation d'une application sur le principe du jeu "Lightbot" à l'aide de la librairie SFML.</i>

### Centres d'intérêt

---

#### Nuit de l'Info 2016 et 2017

Événement de développement en équipe pour des entreprises et étudiants.

**Sports** : Rugby, Ski, Musculation.

### Autres expériences

---

**Été 2017** : Travail de manutention dans une cartonnerie - VG Angoulême (16)

#### Été 2016 :

Travail d'isolation thermique dans une entreprise de calorifugeage - E.C.I (16)