

# Marc Partensky

## DESCRIPTION

Nationalité : Français / Thaïlandais

Age : 20 ans

« Passionné d'informatique, je suis en première année d'ingénieur à l'ISEP et je recherche un poste en alternance . »

## INTERETS

Développement de Jeux

Machine learning

Basket Ball

Montage vidéo

Développement Web

## Informations



[linkedin.com/in/marcpartensky](https://www.linkedin.com/in/marcpartensky)



19 boulevard Saint Antoine  
78000 Versailles, France



+33 07 67 44 36 62



[marc.partensky@gmail.com](mailto:marc.partensky@gmail.com)



[websiteofmarcpartensky.herokuapp.com](https://websiteofmarcpartensky.herokuapp.com)



## Compétences

Python



Django/Flask



Html, Css, (Sass)



Php



MongoDB/Sql



Javascript, NodeJS



ReactJS/VueJS



Webpack



Design Pattern



C, C++



OpenGL



AWS EC2, S3



Git, Github



Unix



## Formations

2018 - 2023

**Formation d'Ingénieur**

Institut Supérieur d'Électronique de Paris

2015 - 2018

**Bac S, Spécialité Mathématiques**

Lycée Saint Jean Hulst



## Certifications

Mai 2020

**Formation Deep Learning sur Coursera**

- Neural Networks and Deep Learning  
id: 85SDPU4SWDQM
- Improving Deep Neural Networks: Hyperparameter tuning, Regularization and Optimization  
id: GCQZS7H8HFM4
- Structuring Machine Learning Projects  
id: G52ATN4KSM69
- Convolutional Neural Networks  
id: C76NP3CMBMB3
- Sequence Models  
id: 23X8YKXP69CZ

(Aussi disponibles sur [linkedin](#))



## Langues

Anglais **courant**

Espagnol **scolaire**



## Expériences

2020

### Création d'un bot discord en Python

[github.com/MarcPartensky/discord-bot](https://github.com/MarcPartensky/discord-bot)

- Utilisation de Rest APIs et de MongoDB
- Conception d'un réseau de neurones artificiels pour discuter avec le bot
- Hébergement permanent par Heroku

2019 - 2020

### Développement de site Web

[websiteofmarcpartensky.herokuapp.com](https://websiteofmarcpartensky.herokuapp.com)

- Création d'un site web personnel en Django
- Ajout d'un système de blog
- Ajout de plusieurs jeux en ligne
- Hébergement permanent par Heroku

2019 - 2020

### Modélisation d'écoulement granulaire

[github.com/MarcPartensky/TIPE-P2B](https://github.com/MarcPartensky/TIPE-P2B)

- Utilisation du langage C++ et OpenGL
- Conception d'un modèle physique cohérent avec la réalité

2019 - 2020

### Animation basée sur la transformée de Fourier

[pypi.org/project/fourier-drawing](https://pypi.org/project/fourier-drawing)

- Implémentation de la transformée de Fourier
- Utilisation de ma librairie pygame-geometry

2018 - 2019

### Création d'une librairie pour Pygame

[pypi.org/project/pygame-geometry](https://pypi.org/project/pygame-geometry)

- Élaboration d'une librairie graphique basée sur pygame
- Animations de courbes de Béziérs, ensemble de Mandelbrot, jeu de la vie, ...
- Modélisation de la géométrie cartésienne et vectorielle ainsi que de la physique newtonienne

2018 - 2019

### Création du jeu Othello en Python

[github.com/MarcPartensky/TIPE-P1A](https://github.com/MarcPartensky/TIPE-P1A)

- Utilisation de pygame pour l'affichage graphique
- Conception d'une intelligence artificielle capable de rivaliser contre un joueur expérimenté