



Marc Partensky

DESCRIPTION

Nationalité : Français / Thaïlandais


Âge : 21 ans

« Passionné d'informatique, je suis en première année d'ingénieur à l'ISEP et je recherche un poste en alternance de 2 ans à partir du mois d'août. »

CONTACT

 [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

 marcpartensky.com

COMPETENCES

Python	Docker, Podman
Django, Flask, Fast API	C, C++, Rust
HTML, CSS, Sass	OpenGL
Php, Symfony	Java, Spring boot
MongoDB, MongoAtlas	C#, .Net 5, .Net Core
MySQL, PostgreSQL	Design Patterns
Javascript, NodeJS	AWS: EC2, S3, Heroku
ReactJS, VueJS	Git, Github, Gitlab

LANGUES

Anglais :	courant
Espagnol :	scolaire
Français :	langue maternelle

INTERETS

Développement de Jeux	Réseau
Montage vidéo	Cybersécurité
Basket Ball	Machine Learning
Développement Web	Administration VPS

Formations

2020 - 2023

Formation d'Ingénieur dans le Numérique
Institut Supérieur d'Électronique de Paris (ISEP)

2018 - 2020

Classes préparatoires MPSI/PSI associées à Stanislas
ISEP

2015 - 2018

Bac S, Spécialité Mathématiques
Lycée Saint Jean Hulst

Expérience

Mars 2021 -
Aujourd'hui

Responsable technique à Junior ISEP

Junior ISEP est élue l'une des 3 meilleures Junior Entreprises de France en 2021 avec 200k de CA.

- Gestion du SI basé sur Proxmox, Docker, Spring boot, ReactJS, Postgres, Minio, Kong
- Développement d'un ERP en Spring boot pour la gestion commerciale et le suivi d'étude
- Validation technique de propositions commerciales et suivi technique d'étude

Décembre 2020
- Aujourd'hui

Étudiant en alternance à Pickup (filiale de La Poste)

Analyse développement avec ELK, Docker, .Net, MongoDB, RabbitMQ

- Développement de manière autonome d'un nouveau module de traduction Json/Csv pour le site principal de Pickup
- Reporting avec Kibana
- Ajout d'un nouveau module dans l'outil de test pour faire la recette du contenu d'Elastic Search

Certifications

Mai 2020

Formation Deep Learning sur Coursera de Andrew NG

- [Neural Networks and Deep Learning](#)
- [Structuring Machine Learning Projects](#)
- [Improving Deep Neural Networks: Hyperparameter tuning, Regularization and Optimization](#)
- [Convolutional Neural Networks](#)
- [Sequence Models](#)

Projets personnels

2020 - 2021

Administration de VPS hébergé par Ionos
github.com/MarcPartensky/Docker

- Déploiement de serveurs VPN, VNC, IRC, Git avec Gitea, DNS avec Pihole
- Gestion de reverse-proxy avec Nginx et Traefik et de certificats avec letsencrypt et certbot
- Conteneurisation via Docker plus utilisation des outils Portainer et Watchtower
- Déploiement de site et de bot discord suivant CI/CD avec Jenkins

2020

Création d'un bot Discord en Python
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 sur VPS auto-administré conteneurisé via Docker

2019 - 2020

Développement de site Web
marcpartensky.com, github.com/MarcPartensky/Website

- Création d'un site web personnel en [Django](#) avec système de blog et jeux en ligne
- Hébergement permanent sur VPS auto-administré conteneurisé via Docker

2019 - 2020

Modélisation d'écoulement granulaire
github.com/MarcPartensky/TIPE-P2B

- Programmation orientée objet en [C++](#) avec interface graphique avec [OpenGL](#)
- Conception d'un modèle physique cohérent avec la réalité

2019 - 2020

Animation basée sur la transformée de Fourier
pypi.org/project/fourier-drawing

- Implémentation de la [transformée de Fourier](#) avec ma librairie [pygame-geometry](#)

2018 - 2019

Création d'une librairie pour Pygame
pypi.org/project/pygame-geometry

- Élaboration d'une librairie graphique basée sur [pygame](#)
- Animations de courbes de Bézières, ensemble de Mandelbrot, jeu de la vie, ...
- Modélisation de la géométrie cartésienne et vectorielle comme de la physique newtonienne

2018 - 2019

Création du jeu Othello en Python
github.com/MarcPartensky/TIPE-P1A

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