



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



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

- 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

- 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

- 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

- 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

- 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

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