

Nicolas Micuda Becker

Étudiant en informatique

34 rue Claude Decaen

75012 Paris

☎ 07 71 64 56 15

✉ nicolas.micuda@gmail.com

Titulaire du Permis B

Anglais B2+

Cursus académique

- 2023–2026 **Licence Informatique – 3^e année**, Université Paris 8 Vincennes, Saint-Denis
- **Programmation** : programmation graphique (GL4D, Three.js), programmation impérative (Python, C), programmation orientée objet (C++).
 - **Développement web** : HTML, CSS, JavaScript, bases de données (SQL).
 - **Systèmes** : utilisation de Linux, gestion de versions avec Git.
- 2023 **Baccalauréat général**, Lycée Saint-Pierre-Fourier, Paris, Spécialité Physique-Chimie / Mathématiques
- 2020–2023 **Lycée général**, Lycée Saint-Pierre-Fourier, Paris
- Spécialités : Physique, Mathématiques et SVT

Projets Informatiques

- **Portfolio 3D Interactif** – Application web moderne
 - Développement avec **React**, **Next.js 15**, **TypeScript**, **Three.js** et **Tailwind CSS**.
 - Interface *responsive* avec animations 3D et transitions fluides (en cours de développement).
 - Architecture moderne : *App Router*, composants React optimisés, déploiement **Vercel**.
- **Huffman Compressor** – Compression de fichiers en **C**
 - Implémentation de l'algorithme de **Huffman** pour compresser des fichiers texte.
 - Utilisation d'*arbres binaires* et manipulation *bit-à-bit*.
- **Projet de vote sécurisé** – Librairie cryptographique
 - Implémentation d'une librairie cryptographique complète.
 - **Cryptosystème de Paillier**, **Cryptosystème RSA** et algorithme de *Zero-Knowledge Proof*.
- **Animation web 3D** – Animation web **Three.js**
 - Implémentation d'un *environnement 3D*, utilisation de modèles 3D et de textures.
 - Création d'un modèle 3D sur **Blender** au format **FBX**.

Expériences professionnelles

- **Home To Home** – Agence immobilière
- **DSD Organisation** – Agence d'intérim
- **Salon playtime** – Responsable stockage

Compétences

<u>Langages</u>	Python, C, C++, JavaScript, HTML/CSS
<u>Graphiques</u>	Three.js, GL4D, Blender (modeling), notions de rendu 3D
<u>Outils</u>	Git, Linux, L ^A T _E X

À propos de moi

- **LinkedIn** : [linkedin.com/nicolas-micuda-becker](https://www.linkedin.com/in/nicolas-micuda-becker)
- **GitHub** : github.com/nicolas-micuda-becker
- **Mon portfolio** : <https://nicolas-micuda.vercel.app/>