

# Alexandre Toubiana

✉ alextoub@hotmail.com

in /in/alexandre-toubiana

🔄 /alextoub

🎂 03/07/1996



*A la recherche d'un stage de 4 mois (développement iOS) à partir de september 2017*

## À propos

Etudiant en troisième année à l'EPITA.  
Développeur iOS (Swift) à l'institut d'innovation informatique de l'EPITA.

## Études

2015 - 2019



Études d'ingénieur informatique, EPITA, Paris

2014

Baccalauréat Scientifique, Ecole Progress, Paris

## Langues

Anglais



Oral & Ecrit,  
Note au TOEIC : 860.

Espagnol



Oral & Ecrit,  
Niveau intermédiaire.

## Intérêts

Loisirs

Voyages (Etats-Unis, Indonésie, Brésil),  
Actualités, Vidéos, Informatique

Associatif

Elu au Conseil Municipal Jeune de Deuil-La-Barre (de 2006 à 2012)  
Vice Président & Senior Dev. Swift de l'association EpiMac (association dédiée à promouvoir les produits Apple à l'EPITA) depuis 2016

Activités

Tennis (4 ans), Théâtre (5 ans), Musique (7 ans)

## Expériences pro.

Fevrier 2017  
- Aujourd'hui



Développeur iOS (Swift), 3E (EPITA), Paris.  
Travail au sein du laboratoire d'innovation de l'EPITA.

Juin - Juillet  
2016



Stagiaire, MyEasyMovie, Paris.  
Développement d'une application de création de vidéo (iOS/Swift).

Juillet 2014



CDD, Franprix, Montmorency.  
Manutention.

Juillet 2013



CDD, Tesri, Deuil-La-Barre.  
Organisation des stocks / Travail sur le site de l'entreprise / Photos.

Fevrier 2011



Stagiaire, Milestone Factory, Paris.  
Stage de troisième.

## Compétences

Programmation

Swift (iOS) 🦉, C, C#, Java ☕, C++, LaTeX

Langages Web

HTML5, CSS, Bootstrap

Outils graphiques

Notions de design UI/UX, Photoshop, Première Pro, outil de création de maquette d'application (Sketch).

Autres

Permis B.

## Projets

Projets C++  
3e année

Piscine, CoreWar

Projet C  
3e Année

Piscine, fnmatch, myfind, malloc, myReadISO, rayTracer, myHTTPd, FormulaOne

Memfinder

OCR spécialisé dans les "memes" en C, ainsi qu'une API, un site et une application iOS

Recognify

Création d'un logiciel de reconnaissance de visage en C

A-Type

Création d'un FPS en 3D réalisé en C# sous UNITY