

Contact

+33 6 50 78 21 97

helenehhassan@gmail.com

Site internet personnel

helenhsn

Saint-Martin-d'Hères, France

Langues

- Anglais (C1, TOEFL iBT score de 98/120: R:26/L:25/S:23/W:24)
- Espagnol (B1+)
- Arabe (A1, parlé)
- Japon (A2)

Compétences

Programmation

HTML/CSS

Autres

Markdown

Bureautique

Intérêts

Musique (clarinette, guitare)

• Obtention du brevet musical de deuxième cycle en clarinette

Escalade (bloc, falaise)

Développement de jeux vidéos

Lecture (scientifique principalement)

Hélène HASSAN

Parcours scolaire

Depuis septembre 2021

Ecole Nationale d'Informatique et de Mathématiques Appliquées de Grenoble (ENSIMAG)

Spécialité : Modélisation mathématique, Imagerie, Simulation

Septembre 2019 - Juin 2021

La Prépa des Instituts Nationaux Polytechniques (INP) de Grenoble

Classe préparatoire scientifique généraliste Niveau : Major de promotion

Septembre 2016 - Juin 2019

Baccalauréat Scientifique mention Très Bien

Lycée du Grésivaudan Meylan Félicitations du jury (19,18/20)

Expériences professionnelles

22 Septembre 2022 -31 Décembre 2022 (3 mois) Assistante ingénieur au Laboratoire d'Informatique de Grenoble (LIG)

Étude de la littérature scientifique sur la transposition de nudges d'un domaine à l'autre et en particulier au domaine numérique.

Novembre 2021 - Mars 2022 (4 mois)

Tutrice à la Prépa des INP (Job étudiant)

Dispense de cours en mathématiques, physique et chimie à deux étudiants de première année en difficultés.

colis,

Mai 2021 - Juin 2021 (6 semaines)

Stage ouvrier de fin de cursus préparatoire

optimisation de l'organisation interne

LDLC Grenoble Saint-Martin-d'Hères Montages d'ordinateurs, réceptions de

Projets d'études

• Projet en python, réalisé seule

Calcul d'une approximation de pi à l'aide d'une simulation de Monte-Carlo et génération d'une image animée (GIF) à partir d'images .ppm représentant la simulation en python. (l' écriture de l'approximation est réalisée avec un afficheur 7-segments).

• Projet logiciel en C, réalisé en équipe de 3

Réalisation d'une interface graphique entièrement en C. Programmation événementielle, manipulation de polymorphismes. Phase d'optimisation du code via différentes structures de données.

Projets personnels

Août 2022 -Septembre 2022 • Raycaster en C avec la librairie SDL

Application graphique réalisée à partir de rien avec la librairie SDL. Permet de projeter de la lumière (rayons) sur des obstacles (lignes, courbes) créés au préalable par l'utilisateur.

Depuis juin 2022

• Site web pour exposer mes projets et mon CV

Réalisé entièrement par moi-même (pas de framework utilisé) en HTML, CSS et Javascript. Site web réactif (responsive) aux différentes tailles d'écran (mobile, tablette, ordinateur) et aux différents navigateurs.