

# Pierre Gillet

## Projet professionnel

Passionné d'Informatique et de culture libre, je souhaite exercer le métier d'enseignant-chercheur en Informatique.

## Compétences et connaissances

### Spécialisées

Langages	<b>Python, Java, C++, C, Kotlin</b> (bases), Bash, Assembleur (sous-ensemble du MIPS), GLSL (bases), algorithmique
Frameworks et bibliothèques	<b>GTK+, Qt, SDL2, SFML</b> , Boost, PyGame, OpenGL, Django, Flask, Symfony 3
Développement	<b>Design patterns, Git</b> , débbuggers, CMake, UML, intégration continue (Travis CI), tests unitaires et fonctionnels, GitHub / GitLab,
Systèmes	GNU / Linux ( <b>Arch Linux</b> , Debian), Docker
Réseaux	<b>Nginx</b> , Apache 2, DNS, DHCP, routage
Bases de données	SQL, PL / SQL, MariaDB / MySQL, SQLite, Triggers, Vues, PHPMyAdmin MySQL Workbench
IDE / Éditeurs	<b>IntelliJ IDEA, PyCharm, CLion</b> , PhpStorm, Qt Creator, <b>Emacs</b> , Vim

### Associées

Langues	Anglais (Score de 965 / 990 au <i>TOEIC (listening &amp; reading)</i> , Bachelor en Écosse)
Autres	<b>L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X</b> , droit, méthodes agiles

## Expérience professionnelle et projets personnels

2019	<b>Stage, Laboratoire d'Informatique &amp; Systèmes (LIS) de Marseille.</b> Stage sur la Logique Modale des Hypothèses lié aux équipes CANA et LIRICA.
2018 - 2019	<b>Projet durant le Bachelor, pédagogique, monôme.</b> Conception et réalisation d'un moteur de jeu écrit en C++ utilisant OpenGL et SDL2.
2018 - 2019	<b>Projet durant le Bachelor, pédagogique, monôme.</b> Implémentation de l'algorithme de recherche de chemin IDA*.
2018 - 2019	<b>Projet durant le Bachelor, pédagogique, binôme.</b> Création de plusieurs effets graphiques, tels que du flou de mouvement, de « l'alpha blending » et des ombres.
2017 - 2018	<b>Chargé de projet, Agence Boeki, Aix-en-Provence, alternance.</b> Réalisation d'un système de gestion de caisse en ligne avec le « framework » Symfony 3.
2016	<b>Projet de terminale (ISN), pédagogique continué en projet personnel, binôme.</b> Réalisation d'un jeu écrit en C/C++, utilisant la bibliothèque graphique SDL.

## Formation

2018–2019	<b>Bachelor en « Computer Games Technology »,</b> <i>University of the West of Scotland, Paisley (Écosse).</i>
2018–2019	<b>Licence Mathématiques-Informatique,</b> <i>Centre de télé-enseignement Aix-Marseille Université.</i>
2018	<b>DUT Informatique en alternance, IUT AMU, Aix-en-Provence.</b>
2016	<b>Baccalauréat Scientifique, série SI, spécialité ISN, mention bien.</b>

---

## Centres d'intérêt

<b>Veille technologique</b>	GNU / Linux, programmation, Libre et Open Source, Reddit, communications sécurisées, vie privée, science et industrie spatiale, transition énergétique, jeux vidéos
<b>Événements</b>	Global Game Jam 2019 (Glasgow), Hack to the Future 2017, Nuit de l'Info 2017
<b>Logiciel libre</b>	Contributions au développement de logiciels libres
<b>Escalade</b>	Pratique compétitive au niveau régional (2012–2015), diplôme d'Initiateur SAE délivré par la FFME (2016)