

# 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>Rust (apprentissage), Python, Java, C++, C, Bash, GLSL (bases), algorithmique</b>
Frameworks et bibliothèques	<b>GTK+, Qt, SDL2, SFML, JavaFX, OpenGL, Symfony 3, Scikit-learn</b>
Développement	<b>Design patterns, Git</b> (compétences avancées), debuggers, CMake, UML, intégration continue (bases), tests unitaires et fonctionnels, complexité, modélisation CSP et SAT
Systèmes	GNU / Linux ( <b>Arch Linux</b> , Debian), Docker, Vagrant, Salt
Réseaux	<b>Nginx</b> , Apache, DNS, DHCP, routage, 6to4
Bases de données	SQL, MariaDB / MySQL, PHPMyAdmin, MySQL Workbench
IDE / Éditeurs	<b>VS Code, IDE JetBrains</b> , Qt Creator, <b>Emacs</b> , Vim

### Associées

Langues	Anglais – score de 106 / 120 au <i>TOEFL iBT</i> le 2019-12-07, Bachelor en Écosse
Autres	<b>LaTeX</b> , méthodes agiles

## Expérience professionnelle et projets personnels

2020	<b>Stage de 2 mois</b> , <i>Laboratoire d'Informatique &amp; Systèmes (LIS) de Marseille</i> . Travail sur un système de calcul argumentatif en IA symbolique.
2019	<b>Stage de 2 mois</b> , <i>Laboratoire d'Informatique &amp; Systèmes (LIS) de Marseille</i> . Travail sur un solveur max-SAT en logique modale des hypothèses.
2018 - 2019	<b>Projets durant le Bachelor</b> , <i>pédagogiques</i> . <ul style="list-style-type: none"><li>— Conception et réalisation d'un moteur de jeu écrit en C++ utilisant OpenGL et SDL2.</li><li>— Implémentation de l'algorithme de recherche de chemin IDA*.</li><li>— Création de plusieurs effets graphiques, notamment de « l'alpha blending » et des ombres.</li></ul>
2017 - 2018	<b>Chargé de projet</b> , <i>Agence Boeki</i> , Aix-en-Provence, DUT en alternance. Réalisation d'un système de gestion de caisse en ligne avec le « framework » Symfony 3.

## Formation

2019–2021	<b>Master Informatique</b> , <i>Parcours Intelligence Artificielle et Apprentissage Automatique</i> , Aix-Marseille Université.
2018–2019	<b>Bachelor en « Computer Games Technology »</b> , <i>University of the West of Scotland</i> , Paisley (Écosse).
2018	<b>DUT Informatique en alternance</b> , <i>IUT AMU</i> , Aix-en-Provence.
2016	<b>Baccalauréat Scientifique</b> , série SI, spécialité ISN, mention <i>bien</i> .

## 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>Escalade</b>	Pratique compétitive au niveau régional (2012–2015), diplôme d'Initiateur SAE délivré par la FFME (2016)