

Sébastien BESNIER

Développeur matheux

92 avenue du général Leclerc

91120 Palaiseau

☎ 06 31 72 16 79

✉ sebastien.fabrice.besnier@gmail.com

🌐 besnier.se

Je suis intéressé par le développement d'applications incluant des défis techniques et/ou technologiques. Pour une description plus détaillée de mon parcours, vous pouvez consulter ma page : <http://besnier.se>.

Expériences

2015– **Thèse en cryptographie**, CEA-LIST, 91120 Palaiseau.

Mon sujet traite des Physically Unclonable Functions. L'un des principaux objectifs est de construire un algorithme de chiffrement utilisant de façon intrinsèque la variabilité des composants.

2016 **Cours de conception d'applications web**, ISTY, Université de Versailles.

J'ai encadré les étudiants de master 1 en informatique durant les séances de TP/TD du cours Application Web et Sécurité. Voir le contenu du cours : <http://defeo.lu/aws>.

2012–2015 **Enseignant de mathématiques et informatique**, Académie de Versailles.

2011– **Directeur de colonies de vacances**, Vitacolo.

Direction de 5 colonies de vacances : recrutement du personnel, gestion de planning, tenue des comptes, ...

Formation

2013–2014 **Master 2 «Algèbre Appliquée à la Cryptographie et au Calcul Formel»**, Faculté de Versailles.

Stage : développement d'un framework pour les isogénies entre courbes elliptiques en Sage

Rang : 2^e/10.

2011–2012 **Agrégation externe de mathématiques**, option informatique.

Reçu 85^e/ 308.

Projets

2015–2016 **Outil de gestion de personnels et d'événements**, pour Vitacolo.

(en cours) Site internet ouvert à tous permettant : le recrutement des animateurs et directeurs, la coordination de plusieurs séjours et l'élaboration de projets. Technologie utilisée : Django/Python.

2014–2015 **Compilation multi-cible**.

Écriture d'un générateur de code en Julia produisant des fonctions cryptographiques en C et en Java à partir d'une description haut niveau de ces fonctions. Voir <http://github.com/sebsheep/bbox-julia>.

2015– **Assistant de preuves interactif**.

Le but de ce projet est d'illustrer aux enfants qu'une preuve mathématique est essentiellement un procédé "mécanique". Voir les sources <http://github.com/sebsheep/poussin> ou une démo : <http://poussin-interactif.herokuapp.com/>.

Compétences

Python ★★★★★

Node.js ★★★★★

C/C++ ★★★★★

Haskell ★★★★★

Django ★★★★★

JavaScript ★★★★★

- Maîtrise des notions "théoriques" de l'informatique : complexité, automates/expressions régulières, automates à piles/grammaire, théorie des graphes.
- Connaissances sur la conception de bases de données.
- Administration système Linux : notions en bash .

Autre : musique classique

Guitare **Étude en conservatoire**, de 1994 à 2006, niveau de « supérieur ».

Piano **Étude en autodidacte**, de 2000 à 2004.

Chant lyrique **Étude en conservatoire**, de 2004 à 2006, niveau de « deuxième cycle ».

Violoncelle **Étude en conservatoire**, à partir de 2012.