

Paul CHOAIN

18, rue des Récifs - 56750 Damgan, France
paul.choain@gmail.com - 07 81 95 99 28
22 ans



Élève ingénieur ENSSAT en informatique

Formation

Septembre 2021 – Juin 2024 : Formation d'ingénieur à l'**ENSSAT** (École Nationale Supérieure des Sciences Appliquées et de Technologie) en filière informatique (actuellement en troisième année du cycle ingénieur), Lannion (22)

Septembre 2019 - Juin 2021 : Classe préparatoire aux grandes écoles (**CPGE**), filière Mathématiques, Physique et Sciences de l'Ingénieur (**MPSI**) puis filière Mathématiques et Physique (**MP**), Lycée Lesage, Vannes (56)

Juin 2019 : **Baccalauréat Série S**, filière Sciences de l'Ingénieur, spécialité Mathématiques, mention **Très Bien**, Lycée Marcelin Berthelot, Questembert (56)

Expériences

Mars – Juin 2024 : Stage de fin d'études au sein de la société **ACLAP** dans le domaine de la réalité virtuelle et de la représentation 3D dans un navigateur. Programmation en Javascript avec la bibliothèque Threejs et utilisation d'un casque Oculus Quest 2.

Juillet – Août 2022 : Stage professionnel au sein de la société **Eureden** dans le domaine du traitement de données (traitement d'images pour apprendre les bases du machine learning). Utilisation de Python avec les bibliothèques comme Pandas, Numpy et sci-kit learn.

Juillet 2020 : Cours réguliers (hebdomadaires) de mathématiques niveau 1ère S.

Langues

Anglais : courant (B2)

Espagnol : niveau scolaire (B1)

Centres d'intérêt

Mathématiques

Astrophysique

Paléontologie

Compétences

- Initiation aux langages Python, C, SQL, Java, html, javascript.
- Réalisation d'un programme réalisant une image à partir d'une matrice en Python.
- Programmation d'une intelligence artificielle en C permettant de jouer au jeu Snake de manière automatisée.
- Réalisation de projets de groupe en C, SQL ainsi que Java pour l'initiation à la programmation orientée objet.
- Utilisation de l'outil Blender en modélisation 3D pour la réalisation d'un plus gros projet en équipe avec méthodologie inspirée des méthodes agiles.
- Initiation en autonomie au langage C++ avec réalisation d'un programme pour générer un arbre phylogénétique.