

# HURSTEL Alexandre

Ingénieur informaticien



[ Redacted for the web ]



alexandre@hurstel.eu

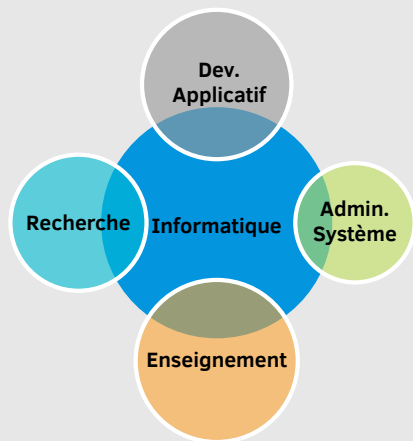


AlexPoirouge



0000-0001-8626-8128

## Compétences



### Programmation

HTML • CSS •  $\text{\LaTeX}$

JavaScript • Node

C • C++ • Python • ShellScript

## Études

### Thèse de Doctorat

Domaine: Informatique - IHM

Université de Strasbourg

Soutenue en 2019 | Strasbourg, France

### Master Informatique

Spécialité: Science de l'image

Université de Strasbourg

2010-2012 | Strasbourg, France

### Licence d'Informatique

Université de Strasbourg

2007-2010 | Strasbourg, France

### Baccalauréat Scientifique

Spécialité: Mathématiques

2007 | France

## Recherche

### Thèse de doctorat

2015-2019

#### Travaux de recherche

Université de Strasbourg

- « *Approche pour une interaction intuitive et sans contact en bloc opératoire* » - soutenance orale de thèse - rédaction de manuscrit
- Élaboration de protocoles scientifiques et implémentation en tant qu'expériences utilisateurs
- Implémentation informatique sous forme d'application (desktop) (C++, Qt)
- Rédaction d'article scientifique (anglais) en vue de publication.
- Présentation et synthèse de travaux en conférence.
- « *Peer reviewing* » d'article scientifique.

#### Encadrant

Université de Strasbourg

- Encadrement de Projets Étudiants (Master 1) - Suivi, support et évaluation de projets étudiants individuels.
- Encadrement d'étudiants stagiaire (équivalent M1) - Supervision, suivi, et encadrement sur un projet de stage de fin d'année.

### Enseignement

2016

#### Chargé de module

IUT d'Haguenau

- Chargé de Cours Magistraux, Travaux Dirigé et Travaux Pratiques - Enseignement d'introduction à l'Algorithmique et à la Programmation (Visual Basic) en première année (2016) - DUT « QLIO » (Qualité, logistique industrielle et organisation) à l'IUT d'Haguenau.

2016-2017

#### Chargé de module

Université de Strasbourg

- Chargé de TP & TP - Enseignement d'introduction à la Programmation à l'Université de Strasbourg (Python) en première année (2017-2018) - Master « OTG » (Observation de la Terre et Géomatique).

2018

#### Chargé de TP

Université de Strasbourg

- Chargé de TP - Enseignement d'introduction à l'Algorithmique et à la Programmation (C) en première année (2018) - Licence de Mathématiques et d'Informatique

## Expérience

### Ingénieur contractuel

2012-2015

#### Ingénieur / développeur pour la recherche

Laboratoire ICube

- Développement applicatif en équipe en tant que participation au concours international " 3DUI 2014 " → 1<sup>er</sup> prix du public pour notre concept de visualisation d'objets 3D et marquage sur moniteur au travers d'une interface tactile de smartphone; Technologies: Android (Java), Unity 3D (desktop, C#)
- Développement d'une application protocolaire de Réalité Virtuelle pour la navigation en environnement 3D via l'interface tactile d'un smartphone à des fins protocolaires; Technologies: Android (Java), Unity 3D (desktop, C#)
- Reprise et extension d'une application protocolaire usant d'un périphérique à retour haptique (Sensible Phantom Omni); Langages: C++
- Participation au développement de la librairie C++ CGoGN (modélisation géométrique et topologique)
- Consultation technique et participation au développement (C++) du projet de serious game "EVEIL-3D"
- Consultation et aide au développement informatique auprès d'étudiants doctorants

## Divers

### Développement sur temps libre

- Développement de " bot " (nodejs, shellsript, HTML, CSS, ShellScript) pour serveurs Discord
- Développement d'une extension pour l'environnement Gnome (JavaScript)
- Administration et maintien de services web personnels (Seafile, Wiki.js, ICals)
- Utilisateur GNU/Linux depuis 15 ans
- Initié en tant qu'autodidacte à la modélisation 3D (Blender)