

# HURSTEL Alexandre

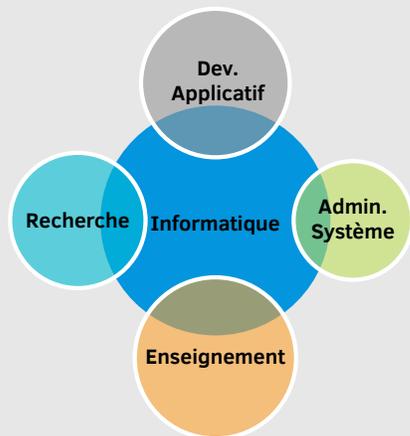
Ingénieur informaticien

 [Redacted for the web]

 alexandre@hurstel.eu

 GitHub

## 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

## Développeur Informatique

### Développeur prestataire (CDI)

2021-      **Prestation de développeur informatique**      EuroInformation Production  
Aujourd'hui      Technology and Strategy (TnS)

- Mission de développeur pour "EuroInformation Production" - Système & Réseau - équipe 3D10/3DMO
- Développements C++ (Windows & Unix/Linux) pour intégration aux composants middleware internes au SI du client
- Développements pour mise à niveau et maintenance de composants Python & C++ middleware internes au SI du client
- Prestation de supports sur les composants middleware internes au SI du client - technologies variées: SQL Server, .net, netcore, java, powershell, ...
- Intégration au workflow client:
  - Git/Gitlab
  - Analyse et relecture de code par et pour les pairs
  - Intégration continue (CI) via Jenkins
  - Rédaction de fiches de spécifications et suivi SMQ (Système de Management Qualité)
  - Conformité aux normes PCI/DSS

## Travaux en Université

### Travaux de recherche & enseignement

2015-      **Thèse de doctorat**      Université de Strasbourg  
2019

- Présentation & synthèse orale: soutenance de thèse; présentation de travaux en conférence
- Rédaction (français et anglais): manuscrit de thèse; rédaction d'articles scientifiques
- Développement & implémentation informatique: application (desktop) C++/Qt
- Divers: « Peer reviewing » d'articles scientifiques, élaboration de protocoles expérimentaux

### Enseignement & encadrement

Université de Strasbourg

- Encadrement de Projets Étudiants & travaux de stages (Master Informatique)
- Chargé de module "Enseignement d'introduction à l'Algorithmique et à la Programmation" à l'IUT d'Haguenau
- Chargé de module "Enseignement d'introduction à la Programmation" (Python) en Master 1 "Observation de la Terre et Géomatique"
- Chargé de TP "Introduction à la Programmation" (C/C++) en Licence 1 de Mathématiques et d'Informatique à l'Université De Strasbourg

### Ingénieur contractuel

2012-      **Ingénieur / développeur de recherche**      Laboratoire ICube  
2015

- Développement applicatif de Réalité Virtuelle via interface tactile de smartphone/tablette; Technologies: Android (Java), Unity 3D (desktop, C#)
- Reprise et extension d'une application protocolaire usant d'un périphérique à retour haptique (Sensable Phantom Omni); Langages: C++
- Développement pour 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 d'application personnelles (nodejs, HTML, CSS, ShellScript) à usages divers.
- Administration et maintien de services web personnels (Seafile, Wiki.js, ICals)
- Utilisateur et administrateur personnel de systèmes GNU/Linux depuis 15 ans
- Initié en tant qu'autodidacte à la modélisation 3D (Blender)