

Yuli DAUNE FUNATO

Élève Ingénieur à la recherche d'un stage d'une durée de quatre à six mois à partir de Janvier 2020

FORMATION

ENSIIE

École Nationale Supérieure
d'Informatique pour l'Industrie et
l'Entreprise

Depuis Septembre 2017 | Évry
2 ANS D'ÉCOLE D'INGÉNIEUR EN

INFORMATIQUE

3ÈME ANNÉE DE LICENCE DE
MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES

LYCÉE CHARLEMAGNE

Prépa MPSI/MP, spécialité

Informatique

2015-2017 | Paris 4

ATTESTATION DE FIN DE PARCOURS
EN CPGE, MENTION TRÈS BIEN

LYCÉE HENRI MATISSE

2012-2015 | Montreuil

BACCALAURÉAT SÉRIE S, SPÉCIALITÉ
SVT, MENTION BIEN

RÉSEAUX SOCIAUX

LinkedIn: Yuli Daune Funato

PÉRISCOLAIRE

JUNIOR-ENTREPRISE

Trésorier de DIESE,
Junior-Entreprise de l'ENSIIE

ASSOCIATIONS

Membre de l'association de
Cyber-Sécurité de l'ENSIIE
Staff régulier lors des LAN de jeux
vidéos organisées à l'ENSIIE

CENTRES D'INTÉRÊT

MUSIQUE

Piano • Violon • Solfège

LETTRES

Écriture de nouvelles
Philosophie • Zététique

QUALITÉS PRINCIPALES

Sérieux • Créativité • Passion

IDENTITÉ

Nom : Daune Funato

Prénom : Yuli

Nationalités : Française, Japonaise

Naissance : 28.08.1999, Paris 12

Adresse : 8 bd François Mitterrand, 91000 Évry
yulidaunefunato@gmail.com | +33 6 28 78 91 24

COMPÉTENCES

LINGUISTIQUES

- Trilingue : Anglais-Français-Japonais
- Niveau B2 en Espagnol
- Apprentissage du Russe et du Coréen

INFORMATIQUE

Langages

C • C++ • Java • Python • OCaml • CamlLight • SML • Bash • R • B

Web

HTML • CSS • PHP • JavaScript

Logiciels

MySQL & PostgreSQL • MicrosoftOffice & OpenOffice • Paint • GIMP

Emacs • Notepad++ • Unix • HOL • Coq • Prolog • GLPK

EXPÉRIENCE

STAGES

Été 2019 | Czech Institute of Informatics, Robotics and Cybernetics

STAGE DE DEUXIÈME ANNÉE

- Stage de deux mois en laboratoire, implémentation et Machine Learning sur un prouveur en déduction naturelle

Été 2018 | Eurofeedback

STAGE DE PREMIÈRE ANNÉE

- Stage de 3 mois dans une Start-up, en développement logiciel : utilisation de C# et .NET pour créer une application de time-tracking

PROJETS

2017-2018 | ENSIIE

PROJETS EFFECTUÉS DANS LE CADRE DE LA FORMATION DISPENSÉE À
L'ENSIIE

- Projet en C : Création, Résolution de Labyrinthes
- Projet mathématique d'analyse statistique
- Projet Web : Création d'un site avec Base de Données

TIPE

2016-2017 | Lycée Charlemagne

IMPLÉMENTATION DE MACHINES DE TURING DANS LE JEU DE LA VIE DE
CONWAY

- Création de Portes Logiques dans le Jeu de la Vie
- Utilisation de Python et CamlLight
- Auto-formation sur OCaml