

Nicola Spanti

Ingénieur Logiciel

31500 Toulouse, France

☎ +33 6 41 42 77 61

✉ nspanti-job-2025@outlook.com

Développeur logiciel full-stack (backend et frontend), avec plus de 7 ans d'expérience pour divers clients. Participations au logiciel libre. Habitué à travailler en équipe et bonne maîtrise de l'anglais.

Compétences en informatique

Bas niveau	C, C++, GCC, LLVM/Clang, SDL, Qt, GDB, Valgrind
POO	C++, Java, Python, PHP, JavaScript/TypeScript, UML, design patterns
Web	HTML, CSS, PHP, JavaScript/TypeScript, ReactJS, NextJS, référencement, SPIP
BDD	SQL, PL/pgSQL (PostgreSQL), MySQL/MariaDB, XML, XPath, XSLT, Merise
Outils tech.	make, CMake, Apache Ant, git, mercurial, GitLab, GitHub
Qualité	ccpcheck, PMD, PHPMD, check (C), JUnit, pytest, jest, vitest, GitLab CI, Jenkins
Éditeurs	GNU Emacs, IDE QtCreator, IDE Eclipse
OS	Debian GNU/Linux, Ubuntu, shell texte POSIX (Bash), YunoHost, Docker
Réseau	TCP/IP, WireShark
Méthodologies	programmation objet et fonctionnelle, agilité, tests unitaires, intégration continue
Savoir-être	collaboration, autonomie, persévérance, rigueur, adaptation, capacité à apprendre
Documents	LibreOffice, L ^A T _E X, Scribus, DokuWiki, MediaWiki, Confluence
Outils divers	GIMP (traitement d'image), Jira (kanban), Microsoft Teams

Expériences professionnelles

Septembre 2025	Ingénieur logiciel full-stack à Logilab (15-25 personnes).
Janvier 2018	Prestations pour ENGIE (incluant du conseil, des hackathons et des déplacements ; avec des équipes diverses), Mozilla et le Conservatoire National de Musique (CNSMDP). Développement serveur (backend) et frontal (frontend), principalement avec Python + CubicWeb et JavaScript/TypeScript + ReactJS, ainsi que conception et interrogation de bases de données avec RQL (= SQL simplifié) et PostgreSQL. Contributeur et gestionnaire du framework CubicWeb et son écosystème (Python + JavaScript/TypeScript). Gestion autonome de mes ordinateurs sous le système Debian GNU/Linux. Participation à des réunions de gestion de l'entreprise. Fait à Paris puis Toulouse.
Juillet 2017	Stage à Orange Labs sur la capture aisée de sessions web.
Mars 2017	Création de CLIF Web Proxy, un proxy web applicatif libre en PHP qui enregistre des sessions web facilement (y compris avec chiffrement), pour pouvoir les rejouer avec un outil de test de performance réseau. Fait au Orange Labs de Meylan (près de Grenoble).
Août 2016	Stage à LASCA au Brésil sur la sécurité des emails.
Mai 2016	Création d'UNILEA, un framework libre pour faciliter l'analyse de la sécurité d'emails (liens, pièces jointes, notation), avec Java, Python et SQL. Fait au laboratoire LASCA à l'UNICAMP (université publique de Campinas).
Juin 2014	Stage de DUT au Québec en développement web.
Avril 2014	Correction de bogues, amélioration du code source et ajout de nouvelles fonctionnalités à un site web. Ce dernier utilisait le framework libre CakePHP, avec MySQL.

Formations

- Juin 2017 **Diplôme d'ingénieur en informatique (en formation initiale)**, *École Nationale Supérieure d'Ingénieurs de Caen*, 14000 Caen, France.
- Septembre 2014
- Juin 2017 **Master 2 e-secure (en double cursus avec l'ENSICAEN)**, *Université de Caen*, 14000 Caen, France.
- Septembre 2016
- Juillet 2014 **Diplôme Universitaire de Technologie en informatique**, *Institut Universitaire de Technologie*, 51100 Reims, France.
- Septembre 2012

Projets en écoles

- Janvier 2017 **Projet à l'ENSICAEN : analyse de la sécurité du Wi-Fi par la pratique.**
- Octobre 2016 Mise en place d'un dispositif de test (Raspberry Pi, serveur DHCP, serveur Wi-Fi, etc.) et attaque de celui-ci (crackage de WEP et WPA, interception de communications, recherche de mots de passe, ARP spoofing, etc.) avec des outils déjà faits et la réalisation des scripts en Python et C++.
- Avril 2016 **Projet à l'ENSICAEN : création d'un jeu 2D libre de bataille spatiale.**
- Octobre 2015 Création collective d'un jeu vidéo 2D de bataille spatiale temps réel en C99. Interface avec SDL2. Paquets Debian, tests unitaires, d'intégration continue, de sécurité. . .
- Juin 2013 **Projet universitaire en informatique : jeu vidéo 2D sur navigateur web.** Création d'un jeu vidéo 2D, qui consiste à éviter des trous en sautant avec des interactions claviers, en JavaScript vanilla. Le jeu a été réalisé en 2 semaines à plein temps (équipe de 3 personnes).

Projets personnels

- C99, SDL2 Expérimentation d'un RPG low-tech style GameBoy
- JavaScript Jeu 2D, orienté mobile et pour session rapide, de récupération de pièces
- Java Utilitaire pour télécharger la BD libre Pepper&Carrot

Langues

- Français Langue maternelle
- Anglais Bon niveau (870/990 en 2015 au TOEIC) à l'écrit et à l'oral

Divers

- Lectures Free Software, Free Society (Stallman ; logiciel libre et libertés avec le numérique)
Permaculture : principes et pistes d'action (Holmgren ; soutenabilité écologique)
Introduction aux droits des animaux (Francione ; éthique animale et véganisme)
- Voyages États-Unis, Canada, Royaume-Uni, Japon, Brésil
- Sports marche, vélo, randonnée, ski
- Loisirs jeux de société, jeux vidéos, jardinage

Sur le Web

- Site web <https://spanti-nicola.legtux.org/fr/>
- Logilab <https://forge.extranet.logilab.fr/nspanti>
- GitLab <https://gitlab.com/RyDroid/projects>