

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages :	Java 8, JavaScript, TypeScript, SQL
Java EE :	JavaFX, Swing, Servlets/JSP, Thymeleaf, Junit, Mockito
Web :	VueJS, Angular, JQuery, HTML/CSS, JSON
Outils :	Eclipse, Git/Bitbucket, Postman, Jira, Confluence
Conception :	Programmation Orientée Objet, Design Patterns, MVC
Méthodologie :	Agile (Scrum)
Serveur :	Apache
Base de données :	MySQL
Systèmes :	Windows, Linux
Langue :	Anglais (Technique)

FORMATION

2018

Certification en développement Web
Coding Academy by Epitech (Paris)

2017

Piscine 42
École 42 (Paris)

2013

Certification de compétences – Web Marketing
CFI Olympe (Montpellier)

2012

Certification de compétences – Graphisme, Game Art et Design
Objectif 3D (Montpellier)

2008

Baccalauréat Économique et social
Candidat libre (Montpellier)

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Depuis avril 2022 – Oxiane

De mai 2022 à Janvier 2024 - En mission pour le compte du Client Arondor

Arondor est spécialisé dans la gestion de document et propose plusieurs solutions afin de répondre aux besoins de digitalisation des entreprises

Projet : ARender permet de traiter et de modifier des document. La solution sert a la conversion en pdf , à la création d'annotations et au caviardage de document.

Au seins d'une équipe technique composé d'une dizaine de personnes, mes taches ont été les suivantes :

- Développement de nouvelles fonctionnalités(Ex : mise en place de l'OCR pour la lecture et le traitement des image).
- Veiller a l'augmentation de la couverture de test (Notamment via la pratique du TDD et a la création de nouveaux tests unitaires).
- Correction d'anomalies dans le fonctionnement de l'outil et d'erreurs dans le code.
- Mise en place d'un DOJO afin de veille a la monté en compétence et au partage des connaissances entre les collaborateurs.

Environnement technique : IntelliJ, Windows, Linux, Java 8, Spring, Git, JUnit, Mockito, Tesseract, Imagemagik, PDFBox

De février à mars 2022 – SII (ESN)

De février à mars 2022 - En mission pour le compte du Client Dassault Aviation

Développeur Java EE

Dassault Aviation est un groupe français qui conçoit et fabrique des avions militaires, des avions d'affaires et des systèmes spatiaux.

Projet : Le projet fournit une interface répondant à la norme Arinc J661 qui spécifie l'interface entre le sous-système de visualisation d'un cockpit et les autres équipements d'un système d'avion. À l'origine développé avec Swing, le projet est aujourd'hui migré vers JavaFX

Au sein d'une équipe composée de 3 personnes (1 Développeur ; 1 TechLead ; 1 Chef de Projet), réalisation en autonomie des tâches suivantes :

- Développement de nouvelles fonctionnalités pour l'interface graphique des cockpits des avions (Ex : Commande intuitive de l'affichage du curseur tout en maintenant une indépendance des mécaniques tactiles : Affichage d'une liste déroulante et sélection d'une valeur (de cette liste) sans l'afficher automatiquement, etc ;
- Réalisation des tests unitaires et rédaction d'un compte-rendu sur la couverture du code ;
- Migration des fonctionnalités développés avec Swing vers JavaFX ;
- Développements de scripts Batch pour le lancement des tests unitaires indépendamment de l'utilisation d'Eclipse.

Environnement technique : Eclipse, Windows, Java 17, JavaFX, Swing, Bitbucket, Jira, Confluence

De septembre 2020 à janvier 2022 – Wedia

Développeur Full-stack Java / JavaScript

Wedia est le numéro 1 du digital Asset Management d'entreprise pour la vidéo, le Distributed Marketing et l'expérience client digitale pour les équipes marketing internationales et omnicanales.

Wedia propose un logiciel dans le cloud qui marie à la perfection le Digital Asset Management (DAM) à la souplesse du Distributed Marketing Management (DMM) et celle de la publication dynamique et personnalisée offerte par le Digital eXperience Management (DXM).

Le produit Wedia est un outil permettant une facilité d'accès aux éléments digitaux (photos, vidéos, documents texte, etc), un contrôle et une traçabilité sur la diffusion de ces documents.

Au sein d'une équipe Agile (Scrum) composée d'un TechLead, d'un PPO (Post Product Owner) et d'un Développeur. Configuration du produit Wedia en fonction des besoins des clients et développements de nouvelles fonctionnalités.

Projet 1 :

- Création d'une tâche planifiée afin d'archiver automatiquement les médias arrivés en fin de droits ;
- Création d'un mécanisme d'enregistrement des éléments téléchargé par un utilisateur ;
- Création d'un système de notification par mail informant les utilisateurs ayant téléchargé un document lorsque celui-ci est arrivé en fin de droit.

Projet 2 :

- Refonte du Front-end d'une application en JSP ;
- Mise en place de Pop-ups avec JQuery Dialog ;
- Mise en place d'un formulaire de sélection de dates et du contenu associé.

Projet 3 : Création d'un mécanisme d'import de traduction de contenus dans un fichier CSV vers l'application

Environnement technique : Java 8, VueJS, JavaScript, Eclipse, Windows, Bitbucket, Git, Jira, Confluence

De juin 2019 à janvier 2020 – Groupe HN (ESN)

Développeur Java

Le groupe HN est une société de service spécialisée dans le secteur bancaire

Contexte : Après avoir suivi une formation en Java, participations à différents projets internes.

Projet 1 : Dans le cadre d'une volonté de développement d'un pôle IOS en interne, participation à la réalisation d'un POC dans le but de promouvoir les compétences IOS internes. Le projet est un agenda électronique (système d'horlogerie ; planification des rendez-vous ; etc)

Projet 2 : Participation à la maintenance d'un outil de gestion du personnel développé avec Salesforce

Environnement technique : Java , Apex/SalesForce, IOS/Swift

De juillet 2018 à décembre 2018 – Keyyo Communications

Développeur Full-stack PHP/Angular

Filiale de Bouygues Telecom Entreprises, Keyyo est un opérateur télécoms dédié aux TPE/PME et éditeur de ses propres solutions.

L'ambition de Keyyo est d'apporter plus d'efficacité aux entreprises au travers ses solutions simples d'utilisation, souples et totalement sécurisées. Keyyo offre à ses clients des solutions « tout compris », réunissant l'ensemble des services de télécommunication nécessaires à l'entreprise : téléphonie fixe et mobile avec convergence, standard téléphonique hébergé dans le Cloud, Internet très haut débit et équipements. Une interface de gestion unique permet aux entreprises d'adapter en quelques clics leur téléphonie à toutes les évolutions de leur organisation et à toutes les situations de travail.

Projet :CTI (Couplage Téléphonie Informatique) Interface téléphonique sur ordinateur. Le produit est un outil de standards téléphoniques, il a pour but de faciliter la gestion des appels entrants et sortants, mettre en relation des communicants et de créer des appels entre deux correspondants. Le projet permet aussi de fournir des statistiques aux managers sur leurs agents.

Au sein d'une équipe composée de 4 personnes (4 Développeurs dont 3 Développeurs seniors) :

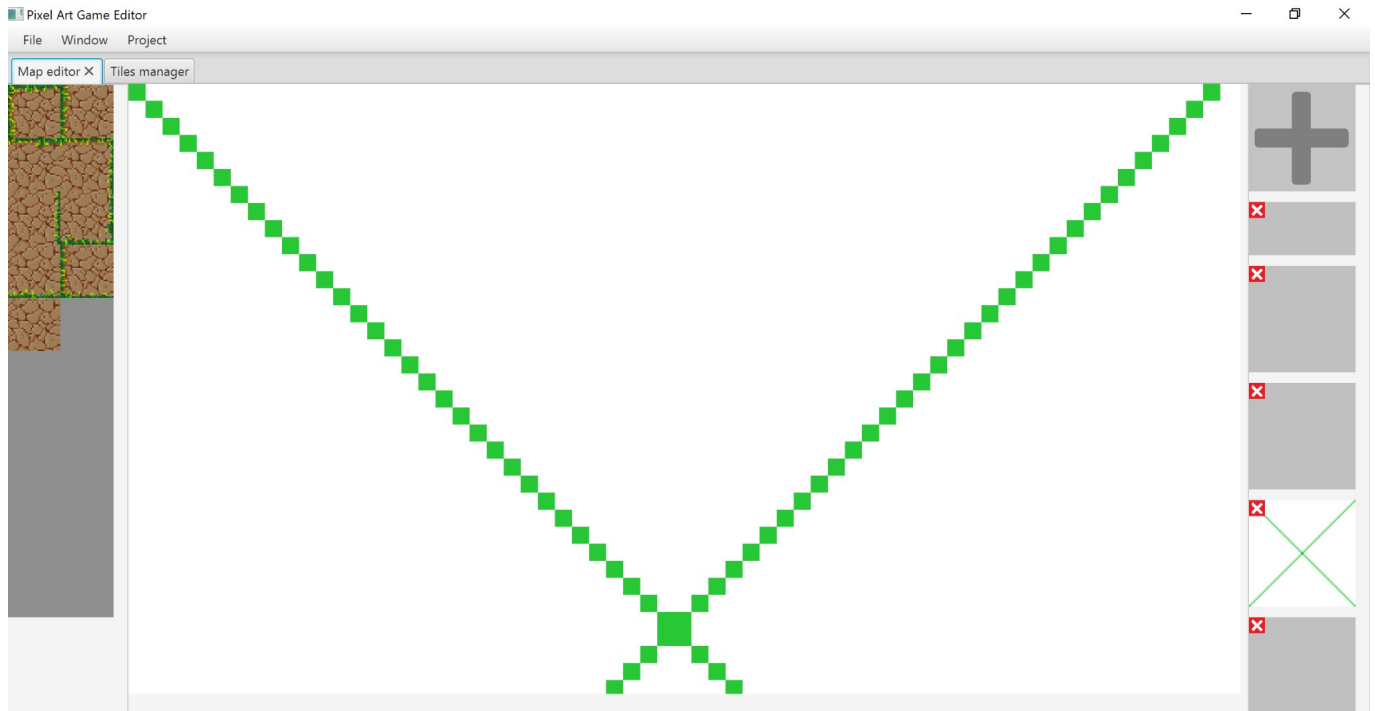
- Maintenance applicative (corrective et évolutive) de l'intranet de la société ;
- Création du Front-end du projet CTI avec Angular 6 ;
- Mise en place du calendrier de contact partagé via la consommation d'API REST ;
- Mise en place des fonctionnalités d'appel via l'utilisation des services web internes de la société ;
- Création du dashboard permettant aux Managers d'accéder aux statistiques de leurs agents.

Environnement technique : PHPStorm, PHP 7, Visual Code, Angular 6, TypeScript, API REST, SVN, Linux

PROJETS SCOLAIRES/PERSONNELS

1 - Développement d'un éditeur de jeux vidéo mobile en pixel art (en cours) :

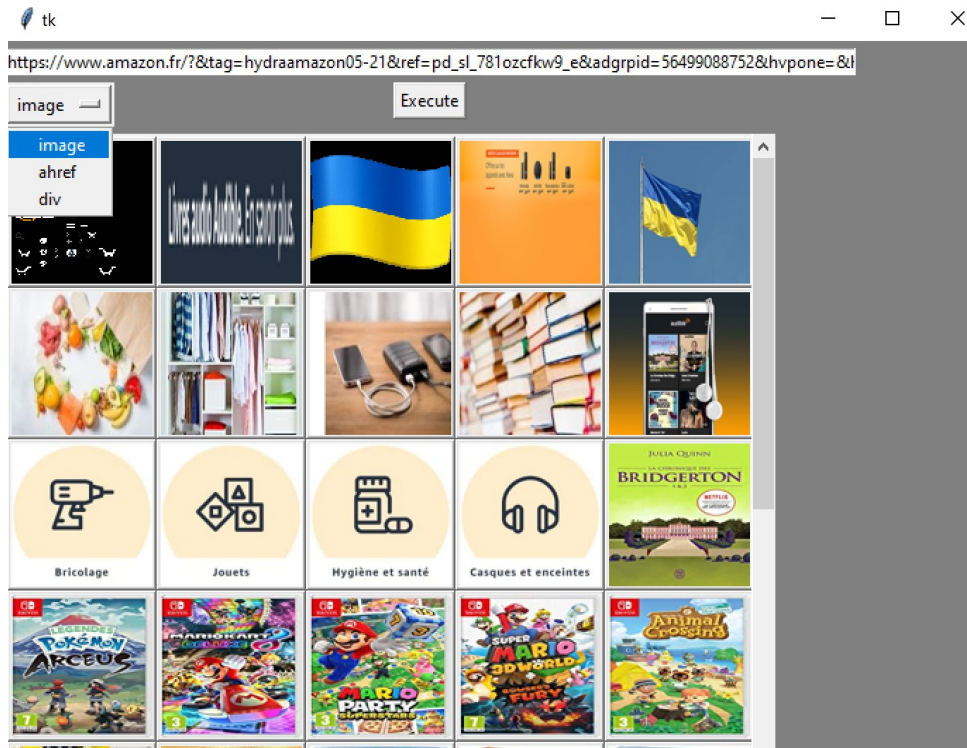
- L'éditeur est écrit en Java et utilise JavaFX.
- La création des jeux devrait se faire avec Solar2D pour une compatibilité iOS et Android.



<https://github.com/AugustinLefevre/PixelGameEditor>

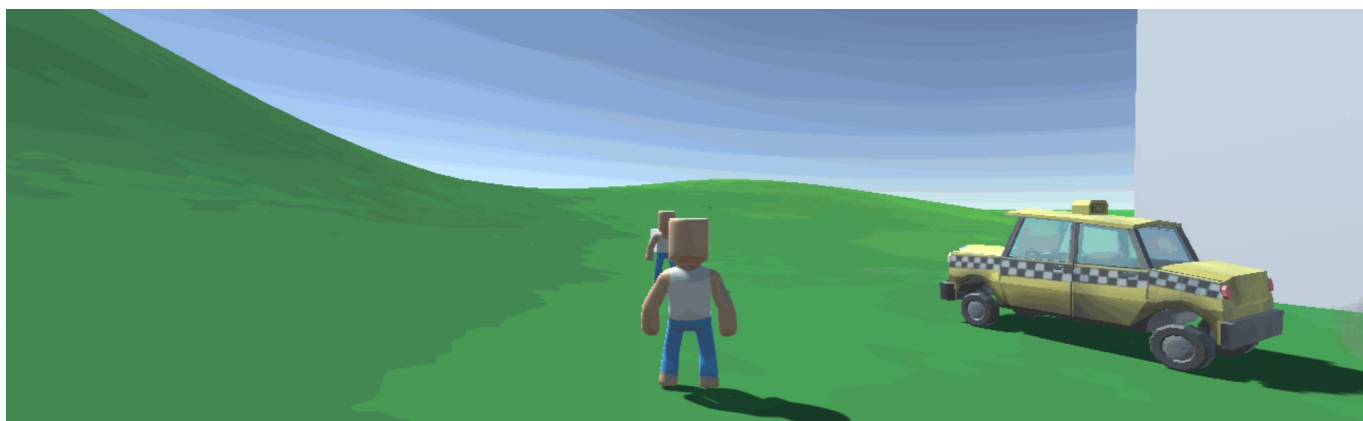
2 - Projet de Web Scraping:

Développé en Python et en utilisant les bibliothèques dédiés (BeautifulSoup, urllib, tkinter ce projet récupère les éléments demandés d'une page web.



3 - Développement d'un jeu vidéo:

- Développement d'un jeu vidéo 3D à la troisième personne en utilisant l'éditeur de jeu Unity (C#)
- Ce jeu comprend l'utilisation de véhicules et de ragdoll (poupée de chiffon).



<https://augustinlefevre.tumblr.com>

4 - Développement d'un outils de génération procédurale de ville: L'outil permet de créer des villes de façon procédurale dans Unity (C#)

