



PAZDER THOMAS

contact@thomaspazder.fr



Développeur Informatique en alternance

Programmation Objet, Web (front/back end), Réseau

COMPETENCES

- Connaissance du travail d'équipe
- Créatif, investi et appliqué
- Autonomie
- Anglais: B2

FORMATIONS

En cours d'obtention:

- 2020-2022 - **MASTER ICE** (Informatique Collaborative en Entreprise)

◦ Programmation Web

front-end (HTML, CSS, JavaScript: React, Redux) back-end (PHP)

◦ Algorithmes et programmation

Python, Java, C++, LUA, Haskell (fonctionnelle)

◦ Base de données relationnelles

conception et SQL (mariaDB,SQLServer)

- Environnement de développement: PyCharm VS Code GitLab (collaboratif)
- Traitement d'images: Photoshop
- Traitement de données: Excel

Acquis:

◦ Licence **MIASHS**

qui prépare aux métiers de **développeur informatique et à la manipulation de données** (**Mathématiques et Informatique** appliquées aux sciences humaines et sociales) 2017-2020

◦ 2019 - **Diplôme C2i** certifiant les bases en informatique et en bureautique

◦ **2017 - Baccalauréat Economique et Sociale** section européenne spécialité Mathématiques

◦ **2016 - Diplôme Cambridge** certifiant le niveau B1 en Anglais

EXPERIENCES

- 2020 à auj. ◦ **Alternance chez Airbus Defence and Space - Développeur Web (front & back end) & Administrateur de base de données**
- Représentant étudiant au conseil de Département «Mathématiques et Informatique» à l'Université Jean Jaurès
 - Création et conception d'un logiciel de gestion d'agence immobilière (Python)
 - Création et conception d'une application de chat (Python, PyQt, socket)
 - Création d'une puissance 4 avec une IA reprenant les idéologies min-max / alpha beta (python)

- 2019 ◦ Création d'un jeu vidéo «JJOO!» dont le but est la reproduction de l'université Jean Jaurès sur Unity 3D
- Création d'un jeu vidéo en application web «League of Stones» (HTML/CSS/JS - React/Redux)
 - Création de plusieurs sites internet: site de cuisine, vulgarisation web (GAFAM), site de gestion de tournois (Polemos), etc.
 - Morpion - 2 versions: Python(tkinter) et JavaScript(+html/css): jeu de 3x3, 4x4,..., robot contre joueur, joueur contre joueur,...
 - Application QuestGenerator permettant de générer des fichiers XML grâce à une interface graphique (Python(tkinter)/XML)

- 2018 **Gestion d'une petite équipe de développement de jeu vidéo** Recrutement, gestion des horaires, événements et réunions, planification du travail, ...

Organisation de tournois à 64 personnes Management de l'équipe, organisation des horaires, réunions,...

Travaux pour jeu vidéo Développement de scripts LUA, application tkinter/Python, modifications XML, administration de bases de données, ...

- 2015 **Level Design et Game Design pour jeu vidéo** Création de levels, quêtes(XML), rédaction de l'histoire, travail collectif,...

- 2015-2017 **Création de plusieurs plugins** (Python) pour un bot de jeu vidéo

- 2013-2016 **Community Manager pour plusieurs jeux** (Dragonica, Urban Terror): Réponse aux questions, organisation d'événements, modération de conflits,...