



Quentin GIRAUD

Développeur Full Stack

✉ quentin@giraud.pro
in [quentin-giraud](#)
🔗 [aethys256](#)

Formation

Titre Développeur Logiciel

CEFIM

Tours, 2016 - 2017

Licence Physique

Université François Rabelais

Tours, 2015 - 2016

CPGE (PCSI - PSI)

Lycée Descartes

Tours, 2013 - 2015

Baccalauréat S SI

Lycée Notre Dame de Bonsecours

Perpignan, 2009 - 2012

Langues

Français C2

Anglais C1

Espagnol A2

Intérêts

Moto
Sciences
Hackathon
Bricolage
Musique

À propos

Passionné par la programmation depuis l'enfance, j'en ai fait mon métier.

J'aime comprendre et analyser ce qui m'entoure, ma curiosité me pousse à m'intéresser à tout ce qui touche l'univers l'informatique.

Partager de manière ouverte ces connaissances est un concept fondamental qui selon moi permet de construire le monde de demain.

Expériences

Développeur Full Stack

2017 - Aujourd'hui

Addictic, Tours

- Analyser les besoins techniques d'un projet
- Développer des sites Web (Contao | Wordpress)
- Développer des applications (Ionic: Cordova & AngularJS)
- Assurer la maintenance des sites et applications existantes
- Contribuer au support technique
- Assurer une veille technologique

Stage Développeur Logiciel

2016 - 2017

CFA, Tours

- Continuer le développement d'une plateforme de Formation Ouverte À Distance (FOAD)
- Backend: PHP & MySQL | Frontend: jQuery & Bootstrap
- Répondre aux besoins de l'apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE)
- Intégrer avec des paquets SCORM
- Intégrer le concept de gamification

Chargé d'accueil

2013 & 2015

Crédit Agricole, Tours

- Accueillir, renseigner, détecter les besoins, conseiller et orienter la clientèle vers le bon interlocuteur
- Actualiser les fichiers commerciaux
- Travailler en étroite collaboration avec les chargés de clientèle
- Gérer la conformité

Projets

SimCMinMax

2016 - Aujourd'hui

3rd Party Tools for Simulationcraft

SimCMinMax est une équipe composée de personnes qui créent des outils autour du projet Simulationcraft.

- **Lua** : [AethysCore](#), [AethysRotation](#), [SimPermut](#)
- **Python** : [AutoSimC](#), [ARParser](#), [AethysDBC](#)
- **Ruby** : [HeroDamage](#), [SimcScripts](#)

Simulationcraft

2015 - Aujourd'hui

Open-Source Simulation Project

Simulationcraft est un outil qui permet d'explorer les mécaniques de combat du MMORPG populaire World of Warcraft (tm).

C'est un simulateur multi-joueurs événementiels écrit en C++ qui modélise les dégâts par secondes d'un personnage dans divers scénarios. Je maintiens une des douzes classes et je contribue parfois au moteur de simulation.

Outils

Langages : Javascript, PHP, Ruby, MySQL, Python, Lua, HTML5/Sass, C++

Frameworks : Ionic1, jQuery, Contao (Symfony), Jekyll (Liquid)

Environnement : IntelliJ, VSCode, Git, MySQL Workbench