



ANTOINE DA COSTA

DEVELOPPEUR INFORMATIQUE DANS LE
CADRE D'UN CONTRAT
D'APPRENTISSAGE
RYTHME : 15J/15J

INFORMATIONS PERSONNELLES

5 résidence de la grande prairie

VERRES (91330)

12/10/2002 (21 ans)

06.11.65.12.78

antoine.dcgr@gmail.com

 : <https://github.com/Antoine-DCGR>

 : www.linkedin.com/in/antoine-DCGR

FORMATIONS

Université Sorbonne Paris Nord

IUT de Villeteuse

Préparation du B. U. T Informatique

Depuis septembre 2021

Lycée Jean Jaurès, Argenteuil

Baccalauréat Technologique

Sciences technologiques

industrielles et du développement
durable (STI2D)

Mention Assez Bien

Option : Système informatique et
numérique

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- Juillet 2023 à Aout 2023 : **Givaudan**
 - Préparateur d'échantillon
- Avril 2023 à Juin 2023 : Stage chez **BEBALLER**
 - Responsable du site web
 - Développement de nouvelles fonctionnalités :
 - Marketplace
 - Organisation et création de tournois
 - Connexion utilisateur avec Facebook, Google, numéro de téléphone, etc.
- Novembre 2022 à ce jour : **CARREFOUR-Gennevilliers**
 - Employé polyvalent
 - Mise en rayon des articles du magasin.
 - Conseil auprès de la clientèle
 - Facing (organisation des rayons)

COMPÉTENCES

Langages informatiques :

- PYTHON
- Java (Programmation orientée objet)
- SQL/pgSQL
- UML
- HTML/ CSS/ Javascript/Node.js/Ajax
- Développement application(Android)
- Langage C
- PHP

Logiciel :

- VS CODE
- Slack
- Wix
- Figma

Langues :

- ANGLAIS : niveau scolaire A2
- ESPAGNOL : niveau scolaire A2

PROJETS INFORMATIQUES (SCOLAIRE)

- Création d'un site web pour un événement (travail en équipe) (HTML,CSS)
- Déchiffrement du code de César à partir du langage Python
- Conception et réalisation d'un site pour Animath (HTML,CSS,Javascript,PHP)
- Réalisation d'un site pour gérer la caisse du Bureau des élèves(HTML,CSS,Javascript,PHP)
- Conception et réalisation d'un compteur automatique de personnes (Langage C)

CENTRES D'INTÉRÊT

- Football
- Formule 1
- Jeux de sociétés (Stratégies, coopératifs)
- Membres du club d'échec universitaire