



Axel RATOVO PESIN

RECHERCHE DE STAGE D'UNE DURÉE DE 17 SEMAINES
DANS LE CADRE D'UN PROJET DE DÉVELOPPEMENT
D'APPLICATION / WEB / LOGICIEL / GESTION BACK-END

(DU 20 JANVIER AU 19 MAI 2025)

 axelratovopesine@gmail.com

 06 -09-22-09-09

 41 Avenue Serge Dassault,
91100 Corbeil-Essonnes

PROFIL

Étudiant passionné par l'informatique, je m'oriente vers le développement d'applications, de sites web, de logiciels ou encore la gestion back-end. Toujours prêt à mettre en application mes compétences techniques et à relever de nouveaux défis, je suis motivé pour apporter mon soutien à des projets techniques stimulants tout en apprenant au sein d'une équipe dynamique.

COMPÉTENCES

- 
 - Power FX (Microsoft)
- 
 - DAX (Microsoft)
- 
 - JavaScript/java
- 
 - HTML/CSS/PHP
- 
 - GDScript
- 
 - Python
- 
 - SQL/MySQL/ PL-SQL
- 
 - C++
- 
 - Bash
- 
 - Docker/kubernetes

DÉVELOPPEUR D'APPLICATION CHEZ VM BUILDING SOLUTIONS - (STAGE DE 2 MOIS)

- Conception complète d'une application de saisie de données de production (Power Apps / SharePoint list / Dataverse)
- Création d'un rapport BI de suivi de la logistique au seins de l'usine (Power BI)
- Création de multiple flux bureautique automatisées (RPA)

DÉVELOPPEMENT D'UN SITE WEB DE VENTE D'EMPANADAS AVEC DJANGO

- Gestion des produits et ingrédients via un système CRUD (Créer, Lire, Modifier, Supprimer).
- Implémentation d'un espace administrateur pour la gestion des données.
- Modélisation des bases de données et relations entre modèles.
- Création d'interfaces dynamiques avec le système de templates Django.

CRÉATION D'UNE APPLICATION "TRELLO"

- Conception d'une application inspirée de Trello pour la gestion de tâches en équipe.
- Projet réalisé en groupe de 4 personnes, codé en Java, et couvrant toutes les phases :
- Analyse avant-projet (besoins, objectifs).
- Modélisation et conception de l'application (création des diagrammes UML, schémas de base de données, wireframes).
- Méthode de gestion de projet appliquée (ex. : Agile, Scrum).
- Analyse post-projet (bilan et retours).
- Implication dans la coordination, le développement (y compris les diagrammes et la documentation) et la mise en œuvre.

DÉVELOPPEMENT D'UN JEU MATHÉMATIQUE ÉDUCATIF POUR ENFANTS AVEC GODOT

- Développement d'un jeu mathématique pour enfants codé avec le moteur Godot.
- Projet réalisé en groupe de 3 personnes, couvrant toutes les étapes d'un projet :
- Analyse des besoins et des objectifs pédagogiques.
- Modélisation du jeu et conception des interfaces (création de diagrammes et maquettes).
- Développement du gameplay et de l'interactivité avec Godot.
- Test et débogage pour garantir une expérience utilisateur fluide.
- Livraison du jeu avec un livrable final.
- Implication dans le développement, les tests et la documentation.

FORMATION

2022 - Présent

BUT Informatique (3ème année)
IUT d'Orsay , Gif-sur-Yvette

2021-2022

Baccalauréat STMG (Sciences et Technologies du Management et de la Gestion)
Lycée Parc-des-Loges, Évry