



CV imprimable

CV accessible

**OPEN TO WORK** 

# **Baptiste Cainjo**

07 68 53 71 38

cainjo.baptiste@orange.fr

À la recherche d'un poste de Développeur Front-End en

Site web

Linkedin

Read CV

#### **EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES** 01

#### 2024 - 2025

#### **DÉVELOPPEUR WEB** Contrat à durée déterminée







- Développement Web Réalisation et implémentation de fonctionnalités front-end et back-end.
- Conception Web Création, actualisation, évolution et mise en ligne des pages de documentation métier.
- Webdesigner Création de flowcharts / maquettes basse et haute fidélité.
- Divers (Infographiste) Réalisation d'infographies, production de motion design, et voix off.

2022 - 2024

#### **DÉVELOPPEUR WEB**







# **FORMATIONS**

03

#### 2021 - 2024

#### B.U.T. Métiers du Multimédia et de l'Internet

Parcours Développement web et dispositifs intéractifs

### **IUT Laval**

- Holl Développement d'une application web e-commerce (stack MERN) qui facilite l'interaction entre les artisans et les
- History.ai Création d'une application mobile (Flutter) permettant de communiquer avec des personnages historiques.

2018 - 2021

#### Baccalauréat Général - Mention Bien

Spécialités Numérique et Sciences Informatiques + Mathématiques

+ Physique-chimie (Première uniquement)

Lycée Saint-Joseph (Vannes)

## **COMPÉTENCES**

02

#### **FRAMEWORKS:**

- React (Redux / Mobx) / Next.js
- Express.js Symfony
- Flutter 3, Android Studio, Unity Game Engine, JQuery

#### LANGAGES:

- HTML5 SCSS/Sass CSS3 (TailwindCSS / UIKit / Bootstrap)
- JavaScript (TypeScript Node.js)
- PHP
- SQL, Dart, Java

#### **BASES DE DONNÉES:**

- MongoDB
- MySQL

#### **DIVERS:**

- RGAA Accessibilité
- Git GitHub GitLab
- Figma
- **SEO**
- Suite Adobe Suite Affinity
- Docker
- **VSCode**

#### SOFT SKILLS

04

05

D'après l'évaluation du maître d'apprentissage (2022 - 2024)

- Fiable, Rigoureux, Responsable
- Autonome, Proactif, Volontaire
- Organisé, Rapide
- Ouvert, Adaptable, Sociable

# **CENTRES D'INTÉRÊTS**







Musique



Informatique