



CONTACT

 06.63.91.52.67
 sidonie.moulart@gmail.com
 Bures-sur-Yvette, Essonne
FRANCE
 www.sidoniem.com
 <https://www.linkedin.com/in/sidoniemoulart/>

FORMATION

novembre 2020 - juillet 2021
Titre Professionnel Développeur Web et Web Mobile
obtenu avec Mention Spéciale du Jury Développement Front-End (html, css, javascript, responsive), Back-End(PHP objet, architecture MVC, création et gestion de BDD), sécurité (code défensif) (7 mois - Greta)

2006
Master de l'ENS Louis Lumière
Section cinéma

2002
BTS Communication Visuelle
(ENSAAMA Olivier de Serres)

2019
Unreal Engine (shading et lighting)
(1 mois - ArtworkVFX)

2013
CQP Créatif Multimédia
Webdesign responsive
(5 sem - Ziggourat Formation)

SIDONIE MOULART

Développeuse Front-End // React - Javascript - Typescript
aspirante Fullstack JS

Il fut un temps où j'arpentais les plateaux de cinéma dans les équipes caméra, puis les studios d'effets spéciaux dans les équipes de graphistes 2D/3D, toujours pour le cinéma. Aujourd'hui, le web est mon nouveau terrain de jeu mais c'est toujours cette même passion qui m'anime : comprendre l'envers du décor, la technique derrière la magie qui s'opère, fabriquer des outils performants. Je suis maintenant développeuse web. J'aime travailler au côté de visionnaires, d'experts, de designers, de créateurs... J'aime apprendre au contact des autres et partager mes découvertes. Je cherche à relever de nouveaux défis!

COMPÉTENCES

Techniques : Javascript (Vanilla), Typescript, HTML, CSS, React, Next, Node, Express, MongoDB, JQuery, LESS, Bootstrap, Tailwind, Gulp, Git, design de bases de données relationnelles avec la méthode Merise et MySQL, programmation fonctionnelle et modulaire (Javascript et Typescript), programmation orientée objet (PHP et Typescript), Agile (Scrum).

Responsive Webdesign : Figma, Photoshop, Illustrator

Animation/Effets Spéciaux : Nuke, After Effects, Unreal Engine 4 (lighting/shading), Premiere Pro (les basiques), Blender (les basiques)

Soft Skills : enthousiaste, curieuse, précise, amicale, capable d'évoluer et de m'adapter (j'ai travaillé dans des domaines différents avec diverses équipes)

EXPÉRIENCES

depuis septembre 2021
Développeuse Front-End

- application web Clairenou (dev front nextjs dev back node, MySQL) -- (freelance)
- participation bénévole au projet open-source Clic'Amap (migration des vues PHP de codeigniter vers Twig, écriture de tests fonctionnels sur Behat).

avril-juillet 2021
Développeuse Front-End chez IVALUA

Mise en place de la migration du code Javascript vers Typescript. Etude de différentes solutions de pipelines Front-End (systèmes de modules, tasks runners, bundlers...). Rédaction d'une doc technique en anglais sur une solution de migration typescript. --- (Stage).

juillet 2018 - novembre 2020
Truquiste - FranceTélévisions

(infographiste en effets spéciaux)
Incrustations fonds verts, rendu/shading des décors 3D avec le moteur 3d temps réel Unreal Engine 4 sur les épisodes 1 à 450 de la série Un Si Grand Soleil.

juillet 2009 - juin 2018
Infographiste 2D/3D - Motion Designer

- Compositing sur Nuke pour diverses productions (publicités, longs-métrages... ex: Gaston de PEF avec MacGuff Line, TS Spivet de Jean-Pierre Jeunet avec la Compagnie Générale des Effets Visuels...) et infographiste 3D sur certains plans (Maya / Cinema 4D)
- Motion design sur After Effects en freelance (clients: Illegal Factory, Réseau des AMAP...)

novembre 2006 - février 2009
Assistante Opératrice de Prises de Vues

Assistante vidéo puis seconde assistante caméra sur divers longs-métrages, téléfilms et documentaires (ex : Bambou de Didier Bourdon pour Eloa Prod...)