

Gautier EDEL

CONTACT

0698674573

gautier.edel.info@gmail.com Retrouvez le détail de mes projets sur mon portfolio



COMPÉTENCES PRINCIPALES

FRONT-END





© jQuer∕



React.is Next.js jQuery **JavaScript**









Tailwind Framer Motion **CSS**

Bootstrap

BACK-END







Symfony

PHP

Doctrine







Node.js

Express.js MySQL

DIVERS







Scrum

Extension chrome

ANGLAIS - COURANT

TOEIC - 895 pts.

DÉVELOPPEUR FULL STACK

PARCOURS PROFESSIONNEL ET RÉALISATIONS



Développeur Full Stack C-Koya Tech Strasbourg

Alternance Sept. 2021 - Sept. 2022 / Stage - Avril à Juin 2021

Création d'ERP sous forme d'applications web et mobile avec :

Symfony – React.js – React Native – MySQL – jQuery – JavaScript

- Application mobile de gestion des entrées, sorties et des retraits de palettes dans un entrepôt avec un scanner de QR code
- Application interne de gestion du temps passé par projet
- Planning d'utilisation des machines dans un atelier
- Planning de gestion des congés
- Calendrier de gestion d'évènements
- Module de création automatisée de requêtes SQL en fonction des demandes des utilisateurs permettant aux employés sans connaissances en informatique de créer des listings



Revente de sneakers - entreprenariat

Depuis Janv. 2021

- Vente de sneakers en édition limitée : +800 paires vendues en 2022
- Création d'entreprise : micro-entreprise durant un an puis une SASU
- Développement d'outils informatiques : moniteur de stock, automatisation de PayPal et du processus d'achat sur certains sites

FORMATION



IUT Robert Schuman - Illkirch-Graffenstaden

Licence professionnelle conception et développement d'applications distribuées 2021-2022

React.js – React Native – Symfony – Node.js – Gestion de projet (Scrum)

 Projet de groupe sur 6 mois : création du « compagnon de voyage idéal »

Planification et rétrospective des voyages sur une web app et suivi de leur déroulement depuis l'application mobile

DUT Informatique 2019-2021

POO - Java - C# - Javascript - PHP - Laravel - SQL

 Projet de jeu sérieux en groupe sur 4 mois : création d'un jeu qui explique les concepts rendant un jeu intéressant (flow, auto-efficacité...) avec pour objectif qu'il reste fun à jouer.

Unity - C# - Gestion de projet (Scrum)

Lycée Freppel 2016-2019

Bac scientifique - Spécialité sciences de l'ingénieur - Mention bien