



RakeL TAFA

## INFORMATIONS PERSONNELLES

👤 20 ans  
✉ rakeL.taFa@etu.univ-lyon1.fr  
✉ rakeLtaFa.pro@gmail.com  
☎ +33 6 25 25 26 92  
🌐 <https://github.com/RakeLTAFA>

## LANGUES ÉTRANGÈRES

Bilingue Français - Albanais  
Anglais : Score TOEIC 820, B2  
Allemand : B1  
Italien - Connaissances basiques

## CENTRES D'INTÉRÊT

### Sports :

- Basketball, pratique en club à la JL Bourg de 2009 à 2013  
Pratique régulière
- Activité physique régulière

### Actualité :

- Intérêt pour l'actualité mondiale
- Actualité économique, géopolitique, technologique

# Développeur Informatique

## FORMATION

2021 - 2024

BUT Informatique - Université Claude Bernard Lyon 1  
→ *En cours* (Troisième année)

2018 - 2021

Baccalauréat Général (spécialités Mathématiques - SES - HGGSP), Lycée Edgar Quinet de Bourg-en-Bresse  
→ Mention Bien - *DNL Euro Allemand*

Autres

Formation à la RGPD de la CNIL  
Formation aux fondamentaux de la cybersécurité de Cisco

## COMPÉTENCES TECHNIQUES

### Expertise

- Langages C#, C++, Python, Kotlin
- Visual Studio 2022, Android Studio

### Maîtrise

- Git
- SQL et outils de conception (UML)
- HTML/CSS et outils web
- Architectures MVC, MVVM

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

### Alternance chez CISA INFORMATIQUE

1er septembre 2023 - Actuellement

- *Migration* du site web de l'ERP vers la *technologie ASP.NET Blazor* et *améliorations* (architecture, fonctionnalités)
- Réalisation de *demandes d'interventions*
- ASP.NET Blazor, Visual Studio 2022, Git, ERP et autres outils de l'entreprise

### Stage chez CISA INFORMATIQUE

11 avril 2023 - 11 semaines

- Réalisation en autonomie d'une *interface de visualisation de Workflow* dans l'ERP permettant de voir l'*avancé* d'un Workflow en *temps réel* via un diagramme de flux affichant les *étapes* et leur *état*
- C# sur .NET, Microsoft SQL Management Studio, librairie *DevExpress*, *SonarQube*, Team Foundation Server

## PROJET UNIVERSITAIRE

### Escalade en réalité augmentée

Projet universitaire - 6 mois

- Réalisation *en équipe* d'un jeu d'*escalade en réalité augmentée* utilisable sur un vrai mur d'escalade
- Développement d'une partie du *mode de jeu "réflexe"*, affichage des prises à aller chercher avec les *membres* dans un temps imparti et *détection automatique si touchée*
- Rédaction d'une partie de la *documentation technique*
- *Python*, *C++*, *SQLite*, librairie *Mediapipe*, *OpenCV*, *Qt*, GitHub, caméra et vidéoprojecteur