



**Louis PRESTI**

21 ans



BAC+3 | BUT INFORMATIQUE

**En Recherche d'un poste de développeur  
Web/Back/Front/FullStack.**



06 87 05 89 29



[louis.presti.pro@gmail.com](mailto:louis.presti.pro@gmail.com)



83640 ST ZACHARIE | 1 Rue Bringier  
MONNIER



Portfolio | [prestilouis.com](http://prestilouis.com)



Permis B

## Technologies

Kotlin/Java + Android    Golang  
Python    Ocaml    Visual Basic  
HTML/Twig    CSS/SCSS    PHP  
JS/TS    SQL/NOSQL

## Framework

.NET Framework    Node.js  
Symfony

## Outils/Culture

VS&VS Code    IntelliJ    Git  
API    DevOps    Sonar    TDD  
Agile/Kanban    JQuery

## Soft Skills

LaTeX    Pragmatique    Curieux  
Adaptable    Collaboratif    Empathique  
NF203-ISO9001 : Traçabilité & documentation

## Centres d'intérêt

### Rubik's cube (Speedcubing) | Compétitions

Depuis 2017

Esprit de compétition, entraînement, détermination, partage. Tutorat de nouveaux compétiteurs depuis 2023 et organisateur de certaines compétitions.

### Passion pour l'audiovisuel | Montage vidéo

Depuis 2017

Création de contenu sur une plateforme d'hébergement vidéo. Rigueur, acceptation de la critique, capacité de recul.

### Tennis | Compétition

2021-22

Pratique en Club pendant dix ans, combativité.  
Classement : 30/4

## Expériences

### Alternance Analyste-Programmeur 2024-2025 | ISILOG

Participation au développement des nouvelles fonctionnalités du progiciel de la société avec .NET Framework en temps que Analyste-Programmeur/Développeur FullStack. Alternance réalisée en dernière année de mon BUT Informatique.

## Projets

### Portfolio en site web | Projet Personnel

Réalisation de A à Z d'un Portfolio sous la forme d'un site web dans un environnement Node.js (HTML/SCSS/TypeScript).

### Programmation de particules 2D | Projet d'étude en Golang

Gestion de la performance et optimisations pour assurer un rendu sans perte. Préréglages de situations afin de mettre en évidence les fonctionnalités du programme.

### Développement en équipe d'une Application | Projet d'étude en Kotlin/JavaFX

Transposition du jeu de société "Pikomino" en format numérique en un Sprint de 2 Semaines.