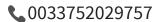
JUNIOR SOFTWAREENTWICKLER

LÉO JAN, 25 JAHRE ALT











BILDUNGSWEG

2016 - 2020: Diplom IT-Engineering

Polytech, Hochschule in Grenoble, Frankreich

2014 - 2016: PEIP Marseille

Vorbereitungskurs: Zweijähriger Intensivkurs für Studenten in Mathematik, Physik, Chemie und IT

2014: Doppelabschluss AbiBac

Französisches Bacalauréat S (Schwerpunkt Naturwissenschaften)
Deutsches Abitur (Schwerpunkte Deutsche Literatur und Geschichte)

BERUFSERFAHRUNG

GreenDelta, Berlin: Januar 2021 - Jetzt

Web und Software Programmierung (React, Java): Arbeit an verschiedenen open-source Projekte, in Zusammenhang mit der nachhaltigen Entwicklung. Neue Funktionalität für **openLCA**, software für LCA, und erstellung einer leichtgewichtigen Web-Version von **openLCA** im Bereich des Bauwesens

Enovacom, Marseille: 4 Monate - 2020

Web Programation: Backend (Java Spring, SoapUI): Kompabilisierung von Software: Implementierung einer RESTful API, die den **FHIR**-Kommunikationsstandard respektiert, um einen Dialog zwischen einer Verzeichnissoftware und jeder anderen **FHIR**-kompatiblen Drittanwendung zu ermöglichen

Motion Picture Association of America, Brüssel: 3 Monate - 2019

Web-Programmierung (Jquery, PHP, Python): Automatisierung von Web-Umfragen: Hilfe bei der Einrichtung einer Web-Schnittstelle zum Starten von **Skripten** zur **Automatisierung von Umfragen** für Websites, die illegal audiovisuelle Inhalte veröffentlichen

FÄHIGKEITEN

Systementwicklung (C, Assembler)
Softwareentwicklung (Java, Python,
OCaml)
Webentwicklung (React, HTML, CSS,
PHP, SQL, Jquery)
Sehr gute Kenntisse in Git und Linux

SPRACHEN

Französisch: Muttersprache Deutsch: fließend Englisch: fließend (810/990 TOEIC)

HOBBIES

IT-Entwicklung

Sport: Ultimate Frisbee (Team leiter meiner Universität Mannschaft), Badminton, Basket-Ball, Tischtennis

> Lektüre: Phantasie Musik: Klavier, Bass Reisen

PROJEKTE

- November 2020: Persönliches Projekt zur Entwicklung eines vernetzten **Ultimate-Frisbee-Simulationsspiels** unter Verwendung der **Unreal Engine** in einem Team von 5 Personen.
- März 2020: Erstellung eines Web-Lebenslaufs, persönliches Projekt zum Erlernen von **React** (Produktion mithilfe von **Netlify** auf einem bei Google Domains registrierten Domainnamen)
- 2017, 2018, 2019 : **Computer Nacht**. Multidisziplinärer Hackaton über eine Nacht, mit dem Ziel, als Team eine Website zu erstellen. Wir haben einige Preise gewonnen.
- Juni 2017 & Juni 2018: **Programm zur Dateikomprimierung**, basierend auf LZW- und Huffman-Algorithmen, programmiert in **C**, entwickelt in 1 Woche in einem Team von 6 Personen
- Juni 2017, The floor is Lava & Juni 2018, COLORicm:

Entwicklung eines 2D-Videospiels in Java (Swing) mit Echtzeitsteuerung und Automaten (je 3 Wochen)