

INGENIEUR INFORMATIQUE

Développeur iOS

Résumé

- Maîtrise du développement mobile iOS (Swift, Objective-C, SwiftUI, Combine, Frameworks...)
- Connaissance sur le développement mobile Android (Java, Android Studio...)
- Attaché aux bonnes pratiques mobile (clean code, performance, architecture, design patterns...)
- Expérience sur le développement JavaScript (NodeJS, ExpressJS, REST...)
- Bon esprit d'équipe et expérience en agile (Scrum) SAFe.
- Créativité et passion pour les nouvelles technologies notamment mobile.

Expériences Professionnelles

Développeur iOS Senior

[Depuis Octobre 2022]

Oodrive - Éditeur de logiciels

Projet "Work" : Application iOS offre un environnement de confiance pour tous les contenus et documents sensibles des entreprises. Permet aux entreprises de Créer, collaborer et partager leurs contenus et documents sensibles avec sécurité.

- Implémentation du feature Public-Groups, qui permet de partager du contenus avec un ou plusieurs groupes publics.
- Fix bugs dans le module OPDFKit permettant la visualisation des fichiers PDF dans l'application. Module partagé avec d'autres applications.
- Création des marques blanches de l'application Work, appelés les Custos via des scripts de génération.
- Test des API Backend via Swagger & Postman.
- Unit Test.
- Refactoring et revues de code.
- Développement en SOLID et Swift.
- Participation aux cérémonies agiles (Daily, Backlog Refinement, Sprint Planning, Rétro).
- Équipe de 12 personnes en **Agile/Scrum**.

Environnement : iOS, Swift, Objective-C, Xcode, Combine, async/await SwiftUI, JSON, MVVM, XCTest, CocoaPods, SPM, TestFlight, Firebase Crashlytics, CryptoSwift, JIRA, Confluence, Figma, Swagger, Postman, Git, Gitlab, Scrum, SOLID Principles, KISS, YAGNI, DRY, Creational Patterns, Structural Patterns, Behavioral Patterns.

Développeur iOS Senior

[Janvier 2020 à Septembre 2022]

Niji - Société de services

* **Mission chez 'Engie'**: Fournisseur de gaz naturel et d'électricité verte en France.

Projet "Engie Particulier - ERL Feature Team" : Application iOS d'Engie destinée aux clients du grand fournisseur d'énergie. Permet aux clients de suivre leur consommation d'énergie, relever leur compteur, accéder à leur dernière facture, retrouver toutes les infos sur leurs contrats et services et télécharger leur attestation de domicile.

- Conception, choix technologiques et gestion de la relation avec le métier.
- Mise à jour de la documentation technique et fonctionnelle sur Confluence.
- Implémentation du parcours d'installation pour la nouvelle clé ERL ENGIE.
- Intégration du SDK Netatmo et mener les échanges avec l'équipe technique de Netatmo.
- Implémentation du streaming SSE (Server-sent events) pour récupérer les données de consommation d'un utilisateur depuis la clé ERL ENGIE en temps réel.
- Faire des propositions au métier pour des améliorations UX/UI afin de faciliter l'utilisation du parcours d'installation pour les utilisateurs.
- Maintenance de l'application et fixer d'anomalies.
- Lancement de la phase Beta-Test et gestion des retours métier.
- Suivre les logs Backend via Kibana.
- Test des API Backend via Swagger & Postman.
- Développement en SOLID et Swift.
- Déploiement avec iTunes Connect et Firebase Distribution.
- Refactoring et revues de code.
- Unit Test.
- Participation aux cérémonies agiles SAFe (Daily, Backlog Refinement, Sprint Planning, Rétro, PI Planning...).
- Équipe de 11 personnes en Agile/Scrum SAFe.

Environnement : iOS, Swift, Objective-C, RxSwift, RxCocoa, Combine, SwiftUI, Xcode, JSON, MVVM, XCTest, CocoaPods, Carthage, TestFlight, Firebase Crashlytics, Alamofire, CryptoSwift, WireMock, SSE, Bluetooth SDK, JIRA, Confluence, Zeplin, Swagger, Kibana, Postman, Git, Gitlab, Scrum SAFe, SOLID Principles, KISS, YAGNI, DRY, Creational Patterns, Structural Patterns, Behavioral Patterns.

Niji - Société de services

* **Mission chez 'Engie'**: Fournisseur de gaz naturel et d'électricité verte en France.

Projet "Engie Particulier - SuiviConso Feature Team" : Application iOS d'Engie destinée aux clients du grand fournisseur d'énergie. Permet aux clients de suivre leur consommation d'énergie, relever leur compteur, accéder à leur dernière facture, retrouver toutes les infos sur leurs contrats et services et télécharger leur attestation de domicile.

- Choix technologiques et gestion de la relation avec le métier.
- Mise à jour de la documentation technique et fonctionnelle sur Confluence.
- Maintenance de l'application et fixe d'anomalies.
- Identification d'un problème de perte de mémoire dans l'application.
- Mise en place du cache HTTP pour les appels WebServices.
- Mise en place d'un système de notation in-app qui a permis à l'application de monter en note sur le store de 3.2 à 3.9.
- Refonte UI de l'application.
- Prendre l'initiative pour enlever la librairie Chart et utiliser les API native Apple pour créer les courbes et les graphes de l'application (Création d'une base chart sur laquelle partent les autres développeurs).
- Suivre les logs Backend via Kibana.
- Test des API Backend via Swagger & Postman.
- Développement en SOLID et Swift.
- Unit Test.
- Déploiement avec iTunes Connect et Fabric Firebase Distribution.
- Progress Refactoring et revues de code.
- Participation aux cérémonies agiles SAFe (Daily, Backlog Refinement, Sprint Planning, Rétro, PI Planning...).
- Équipe de 10 personnes en **Agile/Scrum SAFe**.

Projet "Engie Smart" : Application iOS d'Engie destinée aux testeurs d'Engie pour la R&D.

- Choix technologiques et gestion de la relation avec l'équipe Data Scientiste.
- Développement de plusieurs POC afin de tester la nouvelle clé ERL Engie.
- Implémentation du parcours d'installation GAZ en POC.
- Développement en SOLID et Swift, Objective-C.
- Déploiement avec iTunes Connect et Fabric Firebase Distribution.
- Participation aux cérémonies agiles (Daily, Grooming, Sprint Planning, Rétro...).
- Équipe de 5 personnes en **Agile/Scrum SAFe**.

Environnement : iOS, Swift, Objective-C, RxSwift, RxCocoa, Xcode, JSON, MVVM, XCTest, CocoaPods, TestFlight, Firebase Crashlytics, Alamofire, CryptoSwift, WireMock, Bluetooth SDK, JIRA, Confluence, Zeplin, Swagger, Kibana, Postman, Git, Gitlab, Scrum SAFe, SOLID Principles, KISS, YAGNI, DRY, Creational Patterns, Structural Patterns, Behavioral Patterns.

Easy Mountain - Startup spécialisée dans la randonnée

Projet “Mhikes” : Application iOS (iPhone et iPad) grand public donnant les parcours de randonnée les plus proches. Elle permet également de guider, d’orienter l’usager tout au long de son parcours.

- Analyse et aide à la conception des demandes d’évolutions.
- Ajouts de fonctionnalités à l’application déjà existante.
- Maintenance et correction des anomalies (problème memoire).
- Rédaction de la documentation technique et fonctionnelle.
- Mise en place de différents modules (système de tracking utilisateur durant l’exploration).
- Conception et mise en place du framework “MPMhikesPresentation” from scratch pour le téléchargement des parcours et leur affichage sur la map.
- Conception et mise en place du framework “MPMhikesNavigation” from scratch pour la gestion de la navigation et des points d’intérêts (POI).
- Migration de l’application et des frameworks vers Swift 4.
- Utilisation de la programmation réactive avec RxSwift.
- Migration des interfaces pour supporter l’iPhone X.
- Mise en place et intégration de Motwin SDK pour les échanges entre le BackEnd et le mobile.
- Paramétrage de CocoaPods pour un déploiement des frameworks en privé.
- Paramétrage de iTunes Connect pour un déploiement de l’application.
- Préparation de la certification et du provisioning.
- Intégration et paramétrage de Crashlytics.
- Refactoring et revues de code.
- Support client concernant les frameworks.
- Participation aux cérémonies agiles (Daily, Sprint Planning, Review, Rétro...).
- Équipe de 8 personnes en Agile/Scrum.

Projet “Who’s Up” : Réseau social d’évènements géolocalisés qui permet aux utilisateurs de créer des évènements ciblant un groupe d’amis partageant les memes centres d’intérêts.

- Mise en place de l’architecture.
- Conception et mise en place de l’application iOS from scratch en Swift.
- Analyse et aide à la conception des demandes d’évolutions.
- Maintenance et correction des anomalies.
- Rédaction de la documentation technique et fonctionnelle.
- Création d’un framework “MPInstant” pour la création d’évènements, la gestion du Chat et les Push Notification.
- Mise en place et intégration de Motwin SDK pour les échanges entre le BackEnd et le Mobile.
- Migration de l’application et des frameworks vers Swift 4.
- Migration des interfaces pour supporter l’iPhone X.

- Paramétrage de CocoaPods pour un déploiement des frameworks en privé.
- Paramétrage de iTunes Connect pour un déploiement de l'application.
- Préparation de la certification et du provisioning.
- Intégration et paramétrage de Crashlytics.
- Refactoring et revues de code.
- Équipe de 12 personnes en Agile/Scrum.

Environnement : iOS, Objective-C, Swift, Xcode, JSON, MVC, MVP, XCTest, Motwin SDK, CocoaPods, Google Maps, SDWebImage, TestFlight, Crashlytics, Alamofire, Realm, RxSwift, CryptoSwift, Bugtraq Redmine, SVN, Git, GitHub, Scrum.

Développeur mobile iOS

[Janvier à Août 2017]

Société Générale - Banque

Projet “SogeSmart” : Application iOS (iPhone et iPad) destinée aux clients de la Société Générale en Nouvelle Calédonie. Elle permet aux clients de réaliser des opérations bancaires classiques, de suivi, gestion de compte, virement, etc.

- Analyse et aide à la conception des demandes d'évolutions.
- Ajout de fonctionnalités à l'application déjà existante.
- Maintenance et correction des anomalies.
- Rédaction de la documentation technique et fonctionnelle.
- Mise en place de différents modules (virements, consultation et téléchargement des relevés au format PDF, implémentation d'un module de fréquentation au temps réel des agences).
- Utilisation de Motwin SDK pour la communication avec le BackEnd.
- Paramétrage de iTunes Connect pour un déploiement de l'application.
- Refactoring et revues de code.
- Participation aux cérémonies agiles (Daily, Sprint Planning, Review, Rétro...).
- Équipe de 10 personnes en Agile/Scrum.

Environnement : iOS, Objective-C, Xcode, JSON, MVC, Motwin SDK, CocoaPods, TestFlight, Crashlytics, Bugtraq Redmine, SVN, Scrum.

Mobile Powered - Editeur de logiciel

Projet “Crédit Agricole” : Application iOS (iPhone et iPad) destinée aux clients du Crédit Agricole en Allemagne. Elle permet aux clients d’obtenir un prêt auprès de la banque.

- Maintenance et correction des anomalies.
- Modification du design.
- Mise à jour de la documentation technique et fonctionnelle.
- Développement en Objective-C et Swift.
- Déploiement avec iTunes Connect et TestFlight.
- Refactoring et revues de code.
- Participation aux cérémonies agiles (Daily, Sprint Planning, Review, Rétro...).
- Équipe de 5 personnes en Agile/Scrum.

Projet “MyInovallée” : Application destinée aux employés d’Inovallée (Technopole Grenoble) pour présenter les nouveautés d’Inovallée, présentation et inscription à des événements, mise en place d’un module permettant de commenter en direct les conférences.

- Choix technologiques et gestion de la relation avec le métier.
- Mise à jour de la documentation technique et fonctionnelle.
- Mise en place des nouvelles fonctionnalités (Liste des événements, Calendrier, Module Tweet pour événement courant).
- Développement en Swift.
- Déploiement avec iTunes Connect et TestFlight.
- Utilisation de QR Code pour générer les tickets des événements.
- Participation aux cérémonies agiles (Daily, Sprint Planning, Review, Rétro...).
- Équipe de 10 personnes en Agile/Scrum.
- Projet “Galerie Photo” : Application interne de type Instagram permettant la prise de photo et de les partager sur le réseau interne de la société ou sur les réseaux sociaux.
- Choix technologiques et gestion de la relation avec le métier.
- Conception et mise en place de l’application iOS from scratch.
- Développement du BackEnd avec NodeJS.
- Implémentation de l’API REST avec ExpressJS.
- Analyse et aide à la conception des demandes d’évolutions.
- Maquettage, prototypage et collaboration avec le métier.
- Rédaction de la documentation technique et fonctionnelle.
- Mise en place de fonctionnalités (Push Notification, Chat...).
- Utilisation et paramétrage de SceneKit pour l’affichage en 3D.
- Participation aux cérémonies agiles (Daily, Sprint Planning, Review, Rétro...).
- Équipe de 2 personnes en Agile/Scrum.

Environnement : iOS, Objective-C, Swift, Xcode, JSON, MVC, MVP, XCTest, Motwin SDK, CocoaPods, Google Maps, SceneKit, CoreData, AFNetworking, Alamofire, TestFlight, Crashlytics, JavaScript, NodeJS, ExpressJS, Bugtraq Redmine, SVN, Git, GitHub, Scrum.

Compétences Techniques

Développement iOS	Swift, Objective-C, SwiftUI, Combine, RxSwift, Xcode, AppLoader, iPhone, iPad, CocoaPods, CocoaTouch Framework, XCTest, CoreData, Alamofire, Firebase Platform (Remote-
Patterns & Coding Principles	MVC, MVVM, VIPER, Factory, Builder, Decorator, Adapter, Facade, Proxy, Composite, Observer, SOLID Principles, KISS,
JavaScript	JavaScript, NodeJS, ExpressJS
Industrialisation	TestFlight, Firebase Distribution, SVN, Git, GitLab, GitHub
Interopérabilité	REST, XML, Motwin SDK, SocketIO, SSE
Data	SQLite, SQL, MySQL, NoSQL, MongoDB
Système	macOS, Linux
Gestion de projet	Scrum, Agile SAFe, JIRA, Confluence, Trello, Redmine
Autres outils et technologies	Unity3D, Adobe Photoshop, IntelliJ

Formation Initiale

- **2015** : Diplôme d'ingénieur en informatique : Système d'information mobile - Ecole supérieure privée d'ingénierie et de technologies (ESPRIT)

Divers

- **Langues** : Anglais, Arabe
- **Loisirs** : Cinéma, Football, Jeux vidéo
- **Centres d'intérêts** : Technologies Apple, Hardware Mobile, NodeJS
- Participation à des compétences de coding (Imagine Cup, Global Game Jam...)
- Veille technologique et ouverture sur la communauté