



# Xavier Hernandez-Martinez

Developpeur Web

06 26 09 19 66

xhernan.martinez@gmail.com

www.xhernandez.me

linkedin.com/in/xavihrez

github.com/XavHernandez

## Techs

```
{  
  Ruby,  
  Ruby on Rails,  
  JavaScript ES6,  
  HTML5 / CSS3,  
  Bootstrap,  
  SQLite,  
  PostgreSQL,  
  Git,  
  Github,  
  Heroku,  
}
```

## Profil

Après une carrière de 10 ans en tant que responsable des opérations en ligne chez le leader iGaming français, j'ai décidé de m'orienter vers le développement web. Suite à un bootcamp full stack (Le Wagon - Bordeaux) où j'ai obtenu ma certification, je cherche un poste en tant que développeur Ruby on Rails et/ou JS. J'ai une approche "customer-centric" et suis désireux de travailler, contribuer, et monter en compétences. Je suis professionnel et responsable, parle un anglais courant, et suis ouvert à la relocalisation.

## Experiences

### RESPONSABLE D'OPERATIONS EN LIGNE

WINAMAX | PARIS, FR | JUIL 2010 - SEPT 2019

- Lancement de produits et promotions avec les équipes techniques et créatives.
- Gestion du backlog pour optimiser le client de jeu et les produits.
- Collaboration avec les équipes techniques pour optimiser les outils back-office.
- Analyses des conditions de marché pour les produits de poker en ligne.
- Conception, déploiement et gestion des offres de jeux (planning et money flow).

### CHARGÉ DE MARKETING

WINAMAX | LONDON, UK | AOÛT 2009 - JUIN 2010

- Coordination avec les fournisseurs B2B pour les lancements de produits.
- Collaboration avec les équipes produit pour mettre à jour les promotions.
- Création et mise à jour de contenu pour les promotions et le client de jeu.
- Déploiement et gestion d'offres de jeux pour les communautés en ligne françaises.

## Education

### Le Wagon Bordeaux - Full Stack Web Development

CODING BOOTCAMP

Q2 - 2021

### Kagilum / Wensei - Certification Professionnelle SCRUM

SEPT. 2020

### Universite Bordeaux III - Information & Communication

DUT Information & Communication

Option Développement Durable

2007 - 2008