



ANTOINE LARDANT

Développeur Web et Web Mobile Full Stack

PROFIL

Développeur web et web mobile full stack, je suis capable de réaliser toutes les étapes de la conception d'un produit, du maquettage à la mise en ligne. De nature sociale et proactif, je serai ravi de mettre à votre disposition mon expertise technique.

Vous pouvez retrouver l'ensemble de mes créations sur mon portfolio : https://alardant.github.io/My_Portfolio/

COMPETENCES OPERATIONNELLES

Technologies Front-end



HTML 5



CSS 3



Javascript



Bootstrap



Angular



React



Typescript

Technologies Back-end



PHP



Symfony



C#



ASP.NET



MySQL



MSSQL



PostgreSQL

Technologies Transverses



Azure



GitHub



Git



WordPress



Figma



Trello



Adobe
illustrator

FORMATION

Développeur Web et Web Mobile
Studi - (12 mois)

2023

Master Economie du développement, spécialité
développement durable
CERDI & Université de Clermont Auvergne (UCA)

2018

Licence Economie et Société
TSE & Université Toulouse 1 Capitole

2014

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Développeur Full Stack

2023

- Construction du site de l'entreprise Bien vivre bien manger
Technologies : Angular, C#, API Rest .NET, MSSQL, Azure

- Construction du site du garage automobile de Vincent Parrot
Technologies : C#, MVC ASP.NET, MSSQL, Figma

Travail en Nouvelle-Zélande
Nouvelle Zélande

2019 - 2021

Coordinateur de projets environnementaux
Earth System Governance, Suède

2018

CONTACT

2 chemin de garric
31200 Toulouse

+33 7 49 63 93 97

antoine.lardant@gmail.com

Permis B

COMPETENCES TRANSVERSALES

Méthode de gestion de projet

- Management d'équipes, priorisation de tâches...

Adaptabilité

Méthode Agile

Travail en équipe

Veille technologique

Esprit logique

Relation client

Travail sous pression

LANGUES

Anglais : niveau C2

Espagnol : niveau A2

LOISIRS ET HOBBIES

Voyages : 1 an et demi en Nouvelle-Zélande, 1 an en Irlande, 5 mois en Suède...

Escalade : pratique en club, niveau 7A extérieur

Randonnées et trekking : GR, Great Walks...

Jeux de société & JDR