

André VIDELA

IOS DEVELOPPER / FUNCTIONAL PROGRAMMER

INFORMATIONS PERSONNELLES

DATE ET LIEU DE NAISSANCE: 20 August 1991, Suisse
ADRESSE: Rue pré-du-marché 9B, 1004 Lausanne, Suisse
TELEPHONE: +41 76 822 0541
EMAIL: andre.videla@gmail.com

Bio

Passionné par les langages de programmation, je recherche l'excellence, la perfection ainsi que la beauté dans le code. Une large expérience dans le monde du GameDev m'a appris à mélanger élégance et pragmatisme, une leçon que j'applique au quotidiens dans mes projets iOS. J'ai également un grand intérêt pour la théorie et conception de langages formels.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

JUIN 2017	Software Engineer at Sicpa, Lausanne	
OCT. 2016	Mobile engineer for iOS (CDD) J'ai conçu, développé et maintenu des API publiques ainsi que des libraires internes. J'ai également développé plusieurs petites applications et maintenu de gros projets iOS à l'étranger. Tout cela dans un environnement agile Scrum.	Swift, Obj-C
MARS 2016	Sortie du jeu Arcaea pour Android et iOS par lowiro (Remote) J'ai conçu et implémentée un langage dédié à la représentation des notes d'une chanson dans le jeu Arcea. L'implémentation à été faite en C++ pour la partie client mobile et en Javascript pour l'éditeur web.	C++, ES6
SEPT 2015	Sortie de l'application Hackerspaces pour iOS J'ai développé tous les aspects de l'application: prototyping, UI, UX, tests unitaires, tests fonctionnels, déploiement sur l'App Store, intégration continue et support de l'application à travers toutes les versions de Swift.	Swift
MAI 2015	Sortie du jeu T-Aiko pour Android et iOS (Remote)	
MAI 2014	J'ai collaboré avec le développeur principal de T-aiko pour implémenter les outils de parsing des chansons, la gestion des évènement en temps réel et la gestion de l'interface utilisateur.	Java
FEV. 2014	Développeur volontaire chez Dischan (Remote)	
SEPT 2012	J'étais responsable du port Android du moteur de jeu utilisé par Dischan. J'ai implémenté les outils de parsing et d'interprétation d'un langage dédié au scripting (ressemblant a du python), la gestion des assets, la gestion de l'audio, la composition des scenes en 2D et leur rendu ainsi que la gestion de l'interface utilisateur. De plus je faisais partie de l'équipe QA pour les autres projets de l'équipe.	Java

EDUCATION

- Jui. 2017 EUTypes summer school
Coq, Agda, HoTT, λ -calculus
- Mai 2017 Introduction to Logic by Stanford University on Coursera. [statement of accomplishment](#)
- 2012 - 2016 Suivi un Bachelor en Computer Science a l'EPFL, Lausanne
Obtenu 131 credits
- 2007 - 2012 Maturité Gymnasiale
option principale Physique et Application des Math
option secondaire Introduction à la programmation

LANGUES

- FRANÇAIS: Langue maternelle
- ANGLAIS: Parlé et écrit couramment
- ESPAGNOL: Connaissances orales
- JAPONAIS: Connaissances basiques

LANGUAGES DE PROGRAMMATION

- | | |
|---------------|--|
| Maîtrise | Swift, Java |
| Excellence | Scala, JS, Obj-C |
| Intermédiaire | Idris, Haskell, Clojure, C++, C, C#, \LaTeX |
| Débutant | Coq, Rust, Agda |

ACTIVITÉS ET HOBBIES

- JEUX VIDEO Mon expérience passée dans les jeux video compétitifs m'ont appris a collaborer au sein d'une équipe, gérer des situations imprévues et rester lucide sous la pression. Actuellement, j'organise un "club jeux video" (similaire a un club de lecture) mensuel avec un petit groupe où nous discutons les propriétés narratives de nos expériences interactives.
- MATH J'étudie continuellement des derniers développements théoriques dans le développement de langages de programmation et la logique formelle. Ces connaissance de pointe assouviennent mon désir d'apprendre et m'aident à développer des solutions originales et efficaces dans mes projets de tous les jours.
- SPORT Je pratiques plusieurs sports individuels comme la course a pied, le fitness et la natation afin de garder ma forme physique. Je participe volontiers aux activités en commun comme par exemple rejoindre le groupe de badminton chez Sicpa.