



Dorian SAVINA

Développeur / Architecte

Curieux, créatif et rigoureux, je m'épanouis dans le partage de mon expérience aussi bien que de mon expertise technique et organisationnelle afin d'établir une pérennité dans les solutions développées.

Expérience : 12 ans

Informations

dorian.savina@gmail.com

+33 6 74 24 57 79

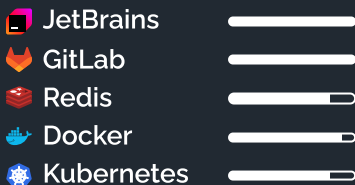
28/06/1989

85130 La Gaubretière

Compétences



Outils



Langues



Loisirs

Musique

Piano, guitare, chant, compositions personnelles.

Illustration

Projet de bande dessinée en recherche active d'éditeur.

Théâtre

Souffleur au sein de la troupe de la Gaubretière.

Bénévolat

Promenade des chiens dans un refuge pour animaux.



Expérience



Développeur Concepteur

Kelio (Cholet)

2025 - Présent

JAVA SPRING EMBARQUÉ RÉSEAU

- Développement de nouvelles fonctionnalités et correction de bugs.
- Soutien de profils juniors : sessions de peer coding, revues de code.
- Animation de formations sur la coordination inter-équipe à travers l'utilisation de Git.



Architecte IT

TheCodingMachine (Paris)

2021 - 2024

REACT KUBERNETES PÉDAGOGIE

- Définition de l'architecture d'un SaaS interne pour une grande société d'audit.
- Configuration de l'intégration et du déploiement continu (CI/CD).
- Animation de formations internes : Git, complexité algorithmique, etc.



Senior Web Developer

Deezer (Paris)

2019 - 2020

DOCKER AGILITÉ INNER SOURCE

- Développement full stack, accent mis sur un nettoyage du code au fil de l'eau.
- Refonte de l'architecture globale, privilégiant autonomie et interopérabilité.



Chef de projet

TheCodingMachine (Paris)

2017 - 2019

WEB PHP SYMFONY JAVASCRIPT

- Expression du besoin, estimation et planification de concert avec le client.
- Encadrement et accompagnement de l'équipe de développement.
- Création et maintenance de librairies open source.



Développeur IA/Gameplay

Eugen Systems (Paris)

2015 - 2016

C++ C# PYTHON GLSL ALGÈBRE GIT

- Développement IA/gameplay sur plusieurs projets simultanés.
- Ralliement à l'équipe en charge du moteur de rendu 3D, animation et audio.
- Maintenance/évolution d'outils internes à disposition des métiers créatifs.



Développeur

Slak Games (Paris)

2013 - 2014

C# UNITY TEMPS RÉEL

- Développement de jeux mobiles : intégration, IHM, animations, gameplay.
- Force de proposition auprès de l'équipe de game design et du client.



Formation



Diplôme d'Ingénieur

ENSSAT (Lannion)

2013

ALGORITHMIQUE LOGIQUE ANALYSE LOGICIEL

Ingénieur informaticien, option « Logiciel et Système Informatique »



Master

Institut de Gestion de Rennes

2013

ORGANISATION GESTION

Administration des Entreprises, option « Entrepreneurat et Gestion de Projet »



École d'Ingénieur

École Centrale (Nantes)

2010

COMMUNICATION

Première année d'études d'ingénieur généraliste



Classe Préparatoire

Lycée Chateaubriand (Rennes)

2009

SCIENCES RIGUEUR

Filière « Mathématiques et Physiques », spécialité Informatique