

THAREAU Fabien

06 37 49 19 86

thareaufabien@gmail.com
fabmars17.github.io/tarolabs

Développeur Web fullstack
Graphiste 3D

Français (langue maternelle)
Anglais professionnel

À PROPOS

Développeur suite à une reconversion professionnelle, je travaille aujourd'hui pour Atos.

D'un naturel curieux je tâche d'apprendre tous les jours.

D'un naturel avenant, j'apprécie de travailler en équipe.

PROFIL

Compétences techniques

Language :

- Html/css
- Javascript/Typescript
- Java
- SQL
- C#

Framework :

- Spring
- VueJs/Angular/React
- Bootstrap
- Raylib

Graphisme :

- 3ds Max
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effect
- Unity (game engine)
- Unreal engine

/* Formation */

// 2021 - France, Nantes

M2I

- Formation Développeur Java/Spring (399h en POEI)

// 2014 - France, Angers

AFPA

- Formation Développeur Logiciel (formation pour adultes en 8 mois)

// 2008 - France, Arles

SUPINFOCOM (MoPA)

- Diplôme d'études supérieures en infographie (équivalent Bac+5 graphisme et animation)

/* Expériences professionnelles */

// Atos 2021 à Aujourd'hui - Nantes

// Client CNAM Angers

Fonction: Développeur Fullstack Spring/VueJs/SQL

Projet: Réalisation d'une application d'aide à la comptabilité pour les agents internes

Realisations:

- Création de l'interface utilisateur (IHM)
- Création d'une Api Rest sous Spring
- Création des requêtes SQL selon cahier des charges
- Réalisation de graphiques pour statistique

Environnement: Java/Spring, VueJs+Vuexify, Typescript, ChartJs, GitLab

// Quebecor 2017 à 2019 - Montréal (Canada)

Fonction: Infographiste/Développeur temps réel

Projet: Création d'expérience VR interactive pour la ville de Montréal

Realisations:

- Programmation du Gameplay, Interface et contrôle spécifique VR
- Création des assets graphiques 3d, vfx, ui

Environnement: 3ds Max, Unity+C#, Unreal Engine+Blueprint (interface de programmation nodal)

// Freelance 2015

Fonction: Développeur Jeux

Projet: Création d'un jeu mobile pour Android de type infinite runner (non commercialisé, disponible depuis mon site)

Realisations:

- Programmation du Gameplay, Interface, Contrôle tactile
- Conception d'un algorithme simplifié de la physique des collisions entre véhicules

Environnement: 3ds Max, Unity+C#