



Thomas Caron

Développeur Frontend applicatif

CONTACTS

- 06 28 64 41 74
- tc.caron91@gmail.com
- web.tcaron.fr & 3d.tcaron.fr
- Permis B
- Versailles, Yvelines, IDF

FORMATIONS

Master - IA / Big Data

IPSSI

2022 - 2024
SQY - Yvelines

Bachelor - DevOps / FullStack

IPSSI - Major de promotion

2021 - 2022
SQY - Yvelines

BTS - SIO SLAM

ISCIO - CFA EVE

2019 - 2021
Orsay, Essonne

Bac S Sciences Ingenieur

Lycee de l'Essouriau

2016 - 2019
Les Ulis, Essonne

COMPETENCES ET OUTILS

- HTML, CSS, PHP, JS (ReactJS, NextJS)
- C, C#, LUA, Python
(Django, Tensorflow)
- AD, ESXi/HyperV, VPN, pfSense
- SQL, NoSQL
(Mongo, Supabase, MySQL, MS SQL)
- Suite JetBrains, VS Code, Neovim,
GitHub/GitLab, Heroku, Vercel

PRESENTATION

Jeune passionné par le développement informatique et la 3D, j'ai eu la chance de développer mes compétences au travers de plusieurs expériences professionnelles de par mon alternance ainsi que d'autres projets personnels.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur mon site 3D interactif ! <https://3d.tcaron.fr>

Ou pour une expérience plus classique, sur : <https://web.tcaron.fr>

EXPERIENCE

2019 - 2024 Développeur Fullstack | QUIETALIS | Alternance

5 ans - Bievres
Initialement recruté pour le support informatique de niveau 1 et 2, j'ai rapidement été muté sur des missions de développement du SI et d'applications métiers telles que :

- Développement d'une application de chiffrage contrat pour technicien ([HTML](#), [CSS](#), [API PHP](#), [JS \(NextJS\)](#), [SQL](#) et [NoSQL](#))
- Administration Sharepoint et développement de webparts pour l'intranet ([ReactJS](#))
- Mise en place Office365, formations des users
- Automatisation des bordereaux de suivi de dechets frigorigenes
[API Track Dechets de l'Etat \(GraphQL\)](#), [Python](#)

2014 - 2021 Développeur 3D | DRAGONICA | Indépendant

7 ans - Remote
Reprise du jeu multijoueur Dragonica, j'ai été recruté initialement en tant que modélisateur et intégrateur 3D, puis j'ai pu évoluer au poste de développeur 3D, mes missions consistaient à créer et intégrer de nouvelles conceptions 3D (animations, modeles, effets spéciaux) dans le moteur du jeu, et développer de nouvelles fonctionnalités.

- [Conception et intégration des compétences des personnages \(XML, LUA, C, SQL\)](#)
- [Automatisation de tâches via logiciel 3D de vectorisation \(C avec Qt\)](#)
- [Optimisation des performances du jeu et correction de bugs existants \(C, C++\)](#)
- [Administration et gestion de la base de données \(Microsoft SQL Server sur Windows Server 2017 et 2019\)](#)
- [Modélisation objets artisanaux et formes organiques \(ZBrush, 3DS Max, Maya, Photoshop\)](#)
- [Animation et intégration de modèles 3D \(3DS Max, Maya, NifSkope\)](#)

INTÉRÊTS

- Velo Trial et VTT Enduro
- Développement web et applicatif
- Design
- Jeux-vidéos