



## CONTACTS



06 28 64 41 74



tc.caron91@gmail.com



web.tcaron.fr & 3d.tcaron.fr



Permis B



Mareil-Marly, 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

2019

Les Ulis, Essonne

## STACK

- JS ([ReactJS](#), [NextJS](#)), Socket.IO, uWs, HTML, CSS, PHP
- C, C#, LUA  
Python ([Django](#), [Tensorflow](#))
- Docker, k8s,  
AD, ESXi/HyperV, VPN, pfSense
- SQL, NoSQL  
([Mongo](#), [Supabase](#), [MySQL](#), [MS SQL](#))
- Suite JetBrains, VS Code, Neovim,  
GitHub/GitLab, Vercel

# Thomas Caron

Développeur Fullstack

## 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 portfolio ! <https://web.tcaron.fr>

Ou pour une expérience plus originale, amusante et en 3D : <https://3d.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 2012 à 2019](#))
- Modélisation objets artisanaux et formes organiques ([ZBrush](#), [3DS Max](#), [Maya](#), [Photoshop](#))
- Animation et intégration de modèles 3D ([3DS Max](#), [Maya](#), [NifSkope](#))

## INTÉRÊTS ET PROJETS PERSONNELS

- VTT Trial et Enduro
- Jeux-vidéos
- Jeu web OpenGL (Three.JS) multijoueur : <https://spacescape.vercel.app>