



Dylan BOURCIER

Concepteur développeur d'application

Recherche alternance (24 mois)

Diplômes et Formations

Contact et informations

dylan.bourcier.27@gmail.com

Né le 13/08/2000 (24 ans)

Rouen, 76000 (Télétravail Possible)

Permis B (Véhiculé)

+33 6 67

/dylan-bourcier

/dylanBourcier

dylanbourcier.me

Depuis Juin 2024

Zone01 Rouen Normandie

Titre Professionnel Concepteur Développeur d'Application

Titre certifié de niveau 6 - Equivalent Bac +3

De décembre 2022 à août 2023

ENI Ecole Informatique - Campus en ligne

Titre Professionnel Développeur Web et Web Mobile

Titre certifié de niveau 5 - Equivalent Bac +2

De septembre 2019 à juin 2021

IUT d'Evreux (27)

DUT Mesures Physiques

Titre certifié de Niveau 5 - Bac +2

Compétences

Front-End

- HTML 5
- CSS
- JavaScript
- Angular

Back-End

- Golang
- C#
- PHP
- Java
- Symfony

Base de données

- MySQL
- SQLite
- SQL Server

Autres

- Android Studio
- VS Code
- Taiga
- IntelliJ
- Figma
- GitHub

Langues

Français - Langue Maternelle

Anglais - Professionnel

Centres d'Intérêt

Jeux-Video Musique

Développement Mangas

Animation Japonaise

Soft Skills

- Travail d'Equipe
- Curiosité
- Adaptabilité
- Créativité
- Persévérance

Expériences Professionnelles

Depuis juin 2024

Zone01 Rouen Normandie

Développement d'un forum en ligne en Go avec SQLite en méthode Agile.

- Développement du backend en Go avec une base de données SQLite.
- Travail en méthode Agile (Scrum) avec des sprints, et revues de code collaboratives.
- Réalisation du design de l'interface utilisateur : wireframes, maquettes et prototypes pour structurer l'expérience utilisateur (UX/UI).
- Conception de l'architecture logicielle avec des modélisations UML
- Développement des fonctionnalités clés : création et gestion des posts, commentaires, catégories et système de likes.
- Respect des principes de conception logicielle : structuration du code, séparation des responsabilités.

Développement d'un jeu type Space Invaders en JavaScript.

- Implémentation du moteur de jeu en vanilla JavaScript avec requestAnimationFrame pour une gestion fluide des animations.
- Conception du système de collision entre les tirs et les ennemis, assurant un gameplay réactif.
- Réalisation du design de l'interface utilisateur : wireframes et maquettes pour structurer l'affichage et l'expérience joueur.
- Structuration du code en respectant les principes de modularité et de maintenabilité pour faciliter l'ajout de nouvelles fonctionnalités.

De juillet 2023 à août 2023

ELVIA PCB - Coutances (50)

Stage de développeur Web

Développement d'une application web facilitant la gestion de la sous-traitance entre différents sites de production.

- Conception et développement en C# .NET (Entity Framework) et SQL Server.
- Élaboration des diagrammes UML pour modéliser l'architecture et les flux de données.
- Conception et prototypage de l'interface utilisateur : wireframes et maquettes (UX/UI).
- Implémentation du modèle MVC pour assurer une séparation claire des responsabilités.
- Mise en place et optimisation de la base de données pour une gestion efficace des données.

De décembre 2022 à juillet 2023

ENI Ecole Informatique - Campus en ligne

Projets informatiques ENI

- Développement d'un site d'enchères avec Java EE et SQL Server
- Développement d'un site d'organisation de sorties en PHP avec Symfony et MySQL