



THÉO FERREIRA

DÉVELOPPEUR LOGICIEL

✉ ferreiratheo.pro@gmail.com

📞 misfitonie 06.37.98.16.56

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2023 - Game Développeur

Square Squid - Valenciennes

Réalisation de deux prototype de jeu avec Unity. Un prototype de jeu de tile-matching (match3) et un prototype de jeu rogue-like / deck-builder. Création de maquettes ainsi que de leurs features de gameplay.

2021/2022 - Développeur Full Stack

Avanade - Groupe Accenture - Bordeaux

Réalisation et maintenance de projet pour le client Hager, monter en compétence en .NET Core 5.0/ ASP .NET Core, Azure/ Azure IOT/ Azure develops, Git et Terraforme. Travail en méthode agile au sein de la team IOT Cloud Factory.

2020/2021 - Développeur Logiciel

Mr Bot/Trizzy - Angoulême

Réalisation et maintenance de chats bot relationnels orientés zéro déchet. Monter en compétence sur : AngularJS, .Net, MongoDB, MariaDB, Entity Framework.

2019/2022 - CDI Étudiant - Commis de salle

Brasserie Bordelaise

Intégration d'une équipe dans la restauration en tant que runner. La communication et la réactivité sont des compétences clés dans ce domaine.

2019 - Développeur FullStack

ESVDTT la Ville aux Dames

Travail en autonomie sur la refonte du site internet. Langages et technologies utilisés : HTML/CSS, Bootstrap, JavaScript, PHP et MySQL.

FORMATION

2020/2022 - Master

Master Développement Logiciel, Mobile et IoT

Ynov Informatique Bordeaux

Maîtriser le développement sur tous les terminaux mobiles et pour les objets connectés. Aux limites de l'informatique et des systèmes embarqués, découverte des langages spécifiques et les contraintes particulières liées aux smartphones, montres intelligentes ou différents logiciels.

2017/2020 - Bachelor

Expert informatique et systèmes d'informations

Ynov Informatique Bordeaux

Troisième année (Bac+3) - Spécialité : Ingénierie logiciel
Découverte des multiples facettes du monde informatique : Développement logiciel et web, infrastructures réseaux, initiation à la cybersécurité. Maîtrise des environnements informatiques tels que Linux, MacOS et Windows.

PROJETS

2021 - GameJam - «Dice and retry»

@TutoUnityFR

Réalisation d'un jeu en 48h au sein d'une équipe de 4 personnes. Le jeu a été réalisé sous Unity, aucun assets payants autorisés. Rogue-like sous le thème de «l'aléatoire».

2020 - Challenge JavaScript

1mois d'immersion

Durant un mois, réalisation d'un challenge autour de JavaScript, sous forme d'exercices à réaliser dans un temps imparti. Cela m'a permis de consolider mes acquis et de découvrir quelques notions avancées.

Depuis 2019 - EzekielStream

Création de jeu vidéo en live sur Twitch et game testing.

2020 - Pokémon

Projet court - En groupe

Création d'un jeu pokémon en C++, programmation orientée objet. Gestion des différents types (feu/eau/herbe), leurs résistances et leurs faiblesses. Algorithme de capture, gestion des pointeurs.

2019/2020 - NeoBank

Projet Bachelor - En binôme

Application de gestion bancaire avec système de budgétisation créée avec Xamarin.Forms, API .Net Core et base de données PostgreSQL.

COMPÉTENCES

LANGUAGES

C# (.Net, Unity, Xamarin, .Net Core)
C++ (Unreal Engine 4)
JavaScript (AngularJS, VueJS, NodeJS)
Python, Java
Git, Github
Docker, Kubernetes
Windows - Linux - MacOS
NoSQL (MongoDB, MarieDB)

SOFTSKILLS

Communication
Sociabilité
Rigueur
Curiosité
Efficient / Résilient
Esprit d'équipe
Méthode Agile

LANGUES

Anglais C1

CENTRES D'INTERÊTS

Boxe / Handball
Cuisine
Jeu vidéo