

 73000 Chambéry
 Permis B
 github.com/M4gicalCat
 <https://pfaisand.fr>
 philippefaisandier@gmail.com
 +33 7 83 61 63 74


Philippe Faisandier


Développeur Backend TypeScript / Node.js


Compétences techniques



Langues

 Français
Langue maternelle

 Anglais
Professionnel

 Allemand
Notions

Soft skills

Autonomie
Travail en équipe
Esprit d'analyse
Sens de la qualité
Curiosité

Loisirs




Scoutisme (BAFA complet)
Clarinettiste
Jeux vidéo
Veille technologique

À propos de moi



Développeur backend confirmé, j'accompagne le produit depuis la définition du besoin jusqu'à son déploiement. Je suis convaincu que la compréhension du besoin métier aide à façonner un projet et à apporter des solutions techniques appropriées. Mes motivations principales sont la qualité du code et le partage de compétences, qui permettent une amélioration personnelle et collective continue. Je cherche à rendre mes services à disposition de projets ambitieux et exigeants.

Formation


[Bac +3] Licence Professionnelle Technologies de projets web et mobiles

 09/2022 → 09/2023
 IUT Belfort-Montbéliard
 Alternance

[Bac +2] DUT Informatique



 09/2020 → 07/2022
 IUT Belfort-Montbéliard

Baccalauréat scientifique spécialité Mathématiques

 2020

Expérience

Développeur Backend - Synbird Alternance puis CDI

 09/2022 → Maintenant
 73000 Chambéry

★ Contexte et responsabilités

- Spécialisation de développeur fullstack à développeur backend
- Équipe de 7 développeurs (2 backend) dans un environnement agile scrum
- Développement, maintenance, amélioration du backend d'un logiciel web de gestion d'agenda, rendez-vous, démarches, réservations pour les collectivités
- Participation à des réunions métier pour définir des cahiers des charges pour de nouveaux projets
- Définitions des normes de code et d'architecture du projet
- Relecture de code

★ Technologies utilisées

- Backend :

- Node.js (express/TypeScript), PostgreSQL, Elasticsearch, Redis, Git (GitLab), i18n
- Frontend :
 - React, Redux, React Query

★ Projets majeurs

- Réservation de salles
 - Réflexion métier et technique, aide à l'élaboration du cahier des charges
 - Collaboration avec l'équipe frontend pour le développement de l'entièreté du module
 - Développement du backend du paramétrage du module (gestion des salles, tarification sur-mesure)
 - Développement du backend lié à la gestion des réservations et de leur facturation
 - Réutilisation de fonctionnalités préexistantes de manière automatisée sous la surcouche du nouveau module
- Statistiques avancées
 - Développement d'un module (front et back) de tableaux de bord de statistiques dynamiques et personnalisables
 - Mise à disposition d'une grande quantité de variables, types de graphiques, opérations
 - Génération d'une requête sql sur-mesure pour récupérer les données correspondantes
- Maintenance du logiciel
 - Participation à la définition de nouvelles normes de code et bonnes pratiques
 - Migration continue de fichiers JavaScript vers TypeScript
 - Mise en place de nouveaux design patterns
 - Résolution de bugs

Développeur fullstack - Teams Connect Stage

📅 04/2022 → 07/2022

📍 74000 Annecy

★ Contexte et responsabilités

- Seul développeur de l'entreprise
- Contrainte d'utiliser le CMS MODX pour le back-office

★ Technologies utilisées

- Backend :
 - Node.js (express/TypeScript), TypeORM, WebSockets
- Frontend :
 - Application front-office : React
 - Application back-office : HTML, CSS, JavaScript (jQuery)

★ Projet

- Principe général :
 - Développement d'une application de Rallye urbain
 - Développement du back-office permettant la gestion des parties (avant, pendant et après)
- Back-office :
 - Création de templates de parties avec des énigmes prédéfinies, pouvant être géolocalisées
 - Gestion de plusieurs types d'énigmes (QCM, photo, vidéo, etc.)
 - Gestion des traductions des énigmes

- Vérification automatique et par administrateur des réponses envoyées par les équipes en temps réel
- Front-office :
 - Connexion d'un joueur à une équipe et une partie
 - Affichage des énigmes géolocalisées sur une carte
 - Affichage de toutes les énigmes dans une liste
 - Visibilité de la géolocalisation des autres équipes à certains moments de la partie
 - Visibilité du classement des équipes en temps réel
 - Gestion de sauvegardes locales dans le cas de perte de connexion d'un appareil
 - Gestion des traductions des énigmes