

Nicolas BONNOT 27 ans (27/06/1989)
9, rue de Budapest 75009 PARIS
Tél : 06.78.28.11.97
Site web : <http://nicolasbonnot.fr/>
E-mail : nicobonnot@wanadoo.fr
Permis B

Développeur Android

Développeur Web full-stack

Expériences professionnelles / Projets

- 2016** Vodkaster **Développeur full-stack** en CDI au sein de l'équipe de développeurs de Vodkaster (3 personnes), réseau social du cinéma (API développée en **Symfony2, MySQL et Elasticsearch**).
Maintenance et développement de la plate-forme **d'achat, revente et visionnage de films en ligne**,
Design et création d'une **API RESTful** à l'aide du framework **Laravel** pour une application Android.
- 2016** Freelance Développement en 4 mois d'une **application Android** native basée sur l'API Vodkaster permettant la constitution d'un **journal de bord du cinéma** et gamification de l'expérience.
L'application intègre une brique **OCR** afin de permettre le scan de son ticket de cinéma pour en déduire automatiquement les informations de visionnage ainsi que le **scan de codes-barre** des DVD. Bientôt disponible sur Android Market.
- 2013 / 2015** CCI Paris Île De France **Développeur full-stack** en Alternance au sein de l'équipe communication de la CCI Paris. Réalisation de sites web à l'aide de **PHP, Symfony2, Javascript, jQuery, HTML5 et CSS3** (yesispeaktouriste.com parishopdesign.com bourse-emploi-paris.fr).
Réalisation d'une **application** phonegap (Yes I Speak Touriste).
- Objective C** Echo **Conception et réalisation** d'une application **iOS** sur le sujet de la presse 2,0.. Comme sur un carnet de voyage, le journaliste écrit, enregistre son environnement ou partage des photos à ses lecteurs / followers.
- Unity** Mourn Projet de fin d'année à **Gobelins** développé et conçu en 1 an. Mourn est un **jeu vidéo** pour 2 joueurs en ligne au gameplay asymétrique développé en **C#**. **Intégration et développement** de l'ensemble du **gameplay** des personnages et des ennemis.
- Arduino** SimonPong Expérimentation **Arduino**. **Conception, réalisation et façonnage** d'une table d'arcade.
Réalisation en **processing** d'un party game pour quatre joueurs mixant les jeux Pong et Simon.
Deux cartes **Arduino** contrôlent 16 boutons, 16 lumières et 4 potentiomètres.

Compétences

Informatique Excellente maîtrise MySQL, PHP, Symfony2, HTML5, CSS3, Javascript, JQuery, Java, Android
Maîtrise de Unity, C#, Objective-C, Laravel, Git, Grunt, Bower, ThreeJS, processing
Bonnes notions d'assembleur, architecture réseaux

Langues Anglais courant écrit, lu, parlé (score TOEIC 870 en 2013)

Formation

- 2013/2015** **Concepteur Réalisateur Multimédia (Master I)** à Gobelins (75) en alternance à la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris (développeur full-stack)
- 2012/2013** **Dut informatique** en 1 an à l'IUT d'Orsay (91)
- 2009/2012** 1^{ère} et 2^{ème} année cycle ingénieur en Génie Civil à **Polytech' Marseille** (13)
- 2007/2009** **Math Sup / Math Spé**, lycée Pierre Gilles de Gennes (ENCPB) à Paris
- 2007** **Baccalauréat scientifique avec mention, lycée Blaise Pascal, Orsay (91)**

Centres d'intérêt

- Comics, BD** Lecture et veille intensive de comics et de bande dessinée franco-belge. Visite de salons, dédicaces et lecture d'analyses.
- Jeux vidéo** Connaissance et veille approfondie de la scène indépendante, fort intérêt pour le game design et le sound design.