

# JÉRÉMY GABRIELE

## Ingénieur développeur web

JavaScript Frontend

6 avenue de Nice,  
06800 Cagnes-sur-mer

0661010840

jeremy.gabriele@gmail.com

http://helloiamjeremy.com

28 ans - Permis B

Développeur web passionné qui aime **créer des choses**. Je suis actuellement développeur web chez **iwe**. J'ai également été employé par **badoo** pour développer leur site web mobile et par **AMADEUS** sur le projet de la New UI de Lufthansa où j'ai développé des fonctionnalités comme **Rent-a-car**, mis à niveau le site aux normes **WCAG** (accessibilité) et effectué du support client à Francfort.

J'ai également plusieurs projets personnels que je développe sur mon temps libre.

### EXPERIENCES PROFESSIONNELLES ET PERSONNELLES

#### ✓ Projets personnels

*Chez moi*, depuis 2013.

- Développement et hébergement d'applications web full-stack javascript: **Node.js**, **Express**, **MongoDB**, **jquery**, **React.js**, **Gulp**, **Vanilla JS**... Plus de détails en annexe.

#### ✓ Développeur web

*iWe*, démarré en 02/2017.

- Développement d'une application de gestion de sinistres à l'aide de technologies comme Angular 1.4, React et Webpack.

#### ✓ Développeur web mobile

*Badoo (Londres)* 10/2015-12/2016 (14 mois).

- Développement en autonomie de fonctionnalités ayant un impact direct sur les revenus de la société (pages de paiement, écrans de promotions, refonte de la page de carte de crédit,...)
- Documentation, accompagnement des newcomers, participation au processus de recrutement.

#### ✓ Developpeur web

*Ausy*, 04/2013-02/2015. *Amadeus*, 03/2015-10/2015 (2 ans et 6 mois).

- Participation au sein d'une équipe de 20 personnes au développement de la New UI de Lufthansa, pour des projets comme "Rent a car" et WCAG (accessibilité). Technologies: Java pour le backend, HTML / CSS / jquery / React.js pour le frontend.
- Mise en place de documentation sur Confluence, accompagnement des newcomers, **SASS**.
- **Support client** à Francfort (~ 2 mois).

#### ✓ Développeur d'applications et de jeux vidéos mobiles

Apprentissage, *Moving Player*, 06/2011-08/2011 et 10/2011-10/2012 (1 an).

- Applications natives iOS (**Objective-C**) et jeux mobiles cross-platforms (**Unity 3D**, **Corona SDK**).

### CURSUS

2007	2009	2011	2012
	Licence Math-Informatique Université de Valrose, Nice	Cursus d'ingénieur en informatique, specialisation IHM Polytech'Nice-Sophia, Sophia Antipolis	
		1er semestre 2011-2012 Asian Institute of Technology Pathum Thani, Thaïlande	

### SKILLS

#### ✓ Langues:

- **Français** — natif
- **Anglais** — courant
- **Japonais** — basique
- **Italien** — basique

#### ✓ Système de versioning: **Git**

#### ✓ **Scrum**, autonomie, passionné

#### ✓ HTML, CSS, SASS, **React.js**, **Node.js**

## ANNEXE AU CV DE JÉRÉMY GABRIELE

# Ingénieur développeur web

*Javascript Frontend*

6 avenue de Nice,  
06800 Cagnes-sur-mer  
0661010840  
jeremy.gabriele@gmail.com  
http://helloiamjeremy.com

28 ans - Permis B

### EVOFISH — 2012

Moving player

Unity 3D

**Evofish** est un jeu 2D de type casual, où le joueur contrôle un poisson qui doit évoluer en se nourrissant de poissons plus faibles.



Avec Unity 3d, j'ai développé différentes fonctionnalités telles que des parties du **gameplay**, la gestion de la pause, l'utilisation d'items et l'interface graphique. J'ai également participé à l'élaboration d'un **ensemble de classes** internes à Unity 3d afin de faciliter les développements futurs : gestion de scènes, de musiques, de transitions,...

Enfin, j'ai eu l'occasion de «faire le pont» entre l'objective-C et Unity au travers de développement de plugins natifs nécessaires à l'intégration de services d'analytics (**Flurry**), capture d'écran et partage sur **Facebook et Twitter**, **In-app purchases** (StoreKit), et partage de score (**Game Center**).

Le résultat est une application disponible sur l'App store : <https://itunes.apple.com/fr/app/evofish/id567981748?mt=8>

### PLZUPLOAD — 2013

Node.js

**Plzupload** est un service d'upload temporaire de fichier. Ce service se veut simple, épuré, mais pourtant ludique.



J'ai conçu ce site web afin de répondre à une problématique personnelle, qui est de **partager des fichiers rapidement** avec des amis/collègues sans avoir à utiliser un outil externe demandant très souvent une inscription, ouvrant des dizaines de pop-ups publicitaires,...

Ce projet m'a permis de découvrir **toutes les étapes** d'un projet de petite envergure : de la **conception** initiale du projet (Balsamiq Mockup) au **déploiement sur un serveur dédié**, en passant par le développement utilisant des technologies comme **HTML5 Canvas** et **Node.js**.

Vous pouvez accéder à plzupload à l'adresse suivante : <http://plzupload.fruitygames.fr>

### TUKTUK.GG — 2015

Node.js

Tuktuk.gg est un site web "à la 9gag" où la communauté peut poster des photos, vidéos et musiques en relation avec le jeu Heroes of The Storm, le dernier MOBA de Blizzard. Ce projet a été co-développé avec mon ami David Auk.



Un effort particulier a été déployé sur les performances ainsi qu'une facilité d'utilisation. Son plus gros atout reste pourtant le système innovant de **gamification** du contenu, avec un système **d'xp et de mana** que l'on peut retrouver dans certains jeux vidéos, afin d'inciter les utilisateurs à utiliser le site.

D'un point de vue technique, nous nous sommes séparés la tâche frontend / backend. Je me suis occupé de toute la partie **backend** tandis que David s'occupait du front. J'ai développé un système **d'upload** (vidéo / audio / images), un système de **compte utilisateur**, une API JSON pour communiquer avec le client et surtout le **système d'expérience, de niveau et de mana**.

Les technologies sont restées une fois de plus les mêmes (pourquoi choisir un burger végétarien quand on peut avoir un bon double steak avec bacon?): **Node**, **Express** et **MongoDB**.

N'hésitez pas à jeter un oeil à <http://tuktuk.gg>.

## POKEWIN.WIN — 2016

Vanilla js

Pokewin est ma dernière application en date. C'est également la première application que j'ai réellement ouvert au public (par là je veux dire fait de la communication, créer une page Facebook, un compte Twitter,...)



C'est une application permettant aux joueurs de Pokémon Go de **gagner plus facilement les combats d'arènes**. Les performances ont été optimisées jusqu'au moindre Kb afin de proposer un **chargement plus rapide** et une expérience utilisateur plus aboutie.

En effet, Pokéwin a été initialement conçu pour être utilisé sur mobile, dans la rue donc très probablement avec un réseau 3G ou 4G. Cela ne l'empêche pas d'être responsive et de fonctionner sur ordinateur de bureau, même si c'est quand même moins sexy.

Comme toujours dans les projets que je mène, j'ai mis un point d'honneur à avoir un outil **très facile d'accès** et un **design** très épuré. Pokéwin est traduit en 6 langues (+ 2 partiellement supportées) par des bénévoles avec qui je communique fréquemment.

L'application a reçu en 1 an 350 000 visites, des 4 coins du monde, et est toujours accessible à l'adresse suivante: <http://pokewin.win>.

## AUTRES PROJETS — 2013 - 2016

Node.js

Vanilla js

Il y a quelques autres projets sur lesquels j'ai également travaillé, mais malheureusement ils sont pour la plupart non terminés.

<http://london.fruitygames.fr/> — 2015 — Ma compagne et moi-même sommes partis vivre à Londres pendant 1 an et nous attendions à recevoir des visites. C'est pourquoi j'ai créé cette petite application toute simple où les gens peuvent enregistrer les périodes auxquelles ils viennent nous voir — **React**, **Flux** et **Webpack**.

[http://superss.fruitygames.fr](http://superss.fruitygames.fr/) — 2015 — Un projet qui m'a été demandé de faire en 1 semaine (~ 24h de travail au total), les soirées, pour un entretien d'embauche. C'est un simple lecteur RSS responsive fait avec **Node** / **React**. Il pourrait être grandement amélioré, mais entre nous, les RSS c'est pas mort?

[http://bill.fruitygames.fr](http://bill.fruitygames.fr/) — 2015 — Un autre projet pour un entretien d'embauche, 2 ou 3 soirées, où il fallait afficher une facture en ligne à partir d'un fichier JSON. J'ai décidé de proposer quelque chose **d'innovant** (design pas génial, mais je ne suis pas graphiste), **responsive** et encore une fois: **simple à comprendre**.

[http://odoz.fr](http://odoz.fr/) — 2013 — Mon tout premier vrai projet web avec **Node**, qui m'a formé sur les technologies backend et **administration de serveur**. J'y ai appris les bases, enregistrer un nom de domaine, le faire pointer sur un serveur (ma Raspberry pi au début, puis un micro-serveur Kimsufi ensuite),...

<http://crispypear.fruitygames.fr/> — 2012 — Pendant mon apprentissage chez Moving Player, j'ai découvert Corona SDK, un framework Lua pour développer des jeux vidéos mobiles. Nous avions le projet avec un ami graphiste de **faire des jeux sur le web** (fruitygames, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué). La technologie canvas et HTML5 venaient d'arriver, j'ai voulu en savoir plus, et pourquoi pas faire mon propre framework.

[http://spritools.fruitygames.fr](http://spritools.fruitygames.fr/) — 2012 — Ayant travaillé dans le jeu vidéo et notamment avec les sprite-sheets, je me suis rendu compte qu'il n'y avait pas d'outil en ligne facile à utiliser pour **visualiser les sprites** (en 2012, et je crois que même aujourd'hui c'est toujours le cas). C'est ainsi qu'est né **Spritools**. Seule la partie "preview" est terminée, il reste à donner un bon coup au design et finir les deux autres parties: make (créer un sprite en téléchargeant les images unes à unes) et explode (l'opération inverse de make).