



Thibault Laisney

25 ans

Permis de conduire

Anglais : lu, écrit, bonne compréhension orale

Portfolio : www.laisney.org

Web Developer

Expériences

Développeur

Sien – Paris, France – CDI (6 mois) – Décembre 2013 - Mai 2014, 6 mois

- ▶ Environnement :
 - ▶ HTML5, CSS3, Less, JavaScript, NodeJS et .NET.
 - ▶ AngularJS, JQuery, JQueryUI, Facebook Javascript SDK, Chrome extension, Cordova/PhoneGap, Eclipse, Webstorm 8.0.
- ▶ Mission : Développement autour d'un navigateur chromium (Beamrise).
 - ▶ Création des extensions intégrée à beamrise.
 - ▶ Conception et programmation complète de Beamrise Instant (News feeds).
 - ▶ Diverses intégrations graphiques.
 - ▶ Mise en place des tests de l'application.
- ▶ Mission : Développement d'une application de chat.
 - ▶ Développement de l'univers réalisé en webview de l'application.
 - ▶ Diverses intégrations graphiques.

Développeur Web

Château SARL – Paris, France – Stage (3mois) – CDD (21 mois) – Novembre 2011 - Juillet 2013, 21 mois

- ▶ Environnement :
 - ▶ HTML5, PHP5, MySQL, CSS2 et JavaScript.
 - ▶ JQuery, JQueryUI, Savant3, DOMPDPF, FPDF, PHPMailer, payline SDK, Facebook Javascript/PHP SDK.
- ▶ Mission : Développement d'un Framework pour un site d'e-commerce.
 - ▶ Participation à l'élaboration du cahier des charges, l'arborescence des fichiers et la structure des pages.
 - ▶ Participation à la création technique du site et de ses fonctionnalités.
 - ▶ Intégration graphiques, textes et traductions en anglais.
 - ▶ Mise en place des tests de l'application.
- ▶ Mission : Développement d'un Framework pour un site d'enchères en ligne.
 - ▶ Participation à l'élaboration du cahier des charges, l'arborescence des fichiers et la structure des pages.
 - ▶ Participation à la création technique du site et de ses fonctionnalités.
 - ▶ Intégration graphiques, textes et traductions en anglais.

Me contacter

06 30 36 86 24



thibault.laisney@gmail.com

Thibault-Laisney



www.laisney.org

Qualités

- ▶ Travail d'équipe
- ▶ Rigoureux
- ▶ Diplomate

Centres d'intérêts

Sport :

- ▶ Golf

Multimédia :

- ▶ Jeux-vidéo
- ▶ Cinéma

Développeur Logiciel

Stéphane Muguet Conception Multimédia – Le Mans, France – Stage – Avril 2010, Juin 2010, 3 mois

- ▶ Environnement :AS3 (Flash), PHP4 et Java.
- ▶ Mission : Retransmission en direct des informations de courses des 24 heures du Mans.
 - ▶ Participation à la mise à jour de l'application flash et de ses fonctionnalités. Ajout des vidéos, radio, nouveau classement et des photos de la course.
 - ▶ Participation à la mise à jour du système d'analyse syntaxique du XML des informations de courses en Java.

Animateur sportif

Fun Loisir – Lacanau, France - CDD– Juillet-août 2007 à Juillet-août 2011, 5 ans

- ▶ Responsable d'un paintball et d'un accrobranche.

Animation, accueil, sécurité, encadrement, encaissement et gestion du personnel.

Compétences

Développement logiciel

- ▶ Java, C, C++, C#, Unity3D, AS3 (Flash), Android, UT3

Développement Web

- ▶ HTML5, CSS2 & 3, Less, JavaScript, NodeJS, NET, JQuery, RequireJS, ThreeJs, Box2D, JQueryUI, Facebook Javascript SDK, Chrome extension, Cordova/PhoneGap
- ▶ AngularJS, PHP, MySQL, Prestashop, CakePHP, Facebook PHP SDK

Autres

- ▶ Linux, Photoshop, Visual Studio, Eclipse, Webstorm 8.0

Projets universitaires

Jeu vidéo HTML5 Canvas

- ▶ Contexte : HTML5 GameWeek 2012 à Isart digital (www.drunktrader.eu).
- ▶ Jeu de cartes en ligne et en réseau. Il permet de jouer tout en discutant avec des amis. Sur des tables de 8 joueurs maximum sous forme de tour par tour.
- ▶ Environnement : HTML5 Canvas, NodeJS

Jeu vidéo HTML5 Canvas

- ▶ Contexte : HTML5 GameWeek 2013 à Isart digital (www.laisney.org/ratp).
- ▶ CS2D like en réseau avec un système de rotation de canvas et collision au pixel perfect.
- ▶ Environnement : HTML5 Canvas, RequireJS, NodeJS

Jeu vidéo Unity3D

- ▶ Contexte : Projet de fin d'étude à Isart digital.
- ▶ Fireman est un serious game utilisant la réalité virtuelle et ayant pour vocation d'être une aide à l'entraînement des Sapeurs-Pompiers de Paris. Ce projet sera développé sur plusieurs années par différentes équipes.
- ▶ Environnement : Unity 3D, C#

Jeu vidéo Unity3D

- ▶ Contexte : Projet de fin d'année 2012 à Isart digital.
- ▶ Jeu d'aventure en 3D.
- ▶ Environnement : Unity 3D, C#

Formations

M1 – Game design & programming – Isart Digital – Paris (75)

Septembre 2011 – Juillet 2013, 2 ans

- ▶ Culture générale, Culture du Jeu vidéo, Game Design, Création de projets.
- ▶ Développement de jeux Web, Mobiles, Unity3D, Gestion d'équipes.

Licence – Informatique – Université d'Angers– Angers (49)

Septembre 2010 – Juin 2011, 1 an

- ▶ Compétences fondamentales en informatique, formation scientifique et générale.

DUT – Informatique – IUT de Saint Die – Saint Die (88)

Septembre 2008 – Juin 2010, 2 ans

- ▶ Compétences fondamentales en informatique, formation scientifique et générale.