

WELTY Alexandre

Présentation

Étudiant en informatique au parcours atypique, je me distingue par mon perfectionnisme, ma capacité d'adaptation et ma curiosité. RQTH.

Contact

 +33 6 64 56 80 74

 welty.alex67@gmail.com

 69 rue du général de
Gaulle, 67310,
Wasselonne

 weltya (github)

 <https://welty.ovh>

Centres d'intérêt

Athlétisme – Pratique en club pendant 10 (compétitions).

Cyclisme – Pratique au club du lycée durant 2 ans.

Enseignement – Aide aux collégiens en mathématiques.

Informatique – Dans sa globalité



Formations

- 2022-2025 **BUT informatique**
IUT Robert Schuman 3^e année
Développement d'une application complète, sélection d'algorithmes en adéquation avec un problème donné, programmation réseau, optimisation des BDD, gestion de projet, travail en équipe.
- 2021-2022 **BUT informatique**
Université de Lorraine 1^{ère} année 2021-2022
- 2020-2021 **BTS SIO**
Mediaschool 1^{ère} année 2020-2021
programmation web, Réseau (routeur, switch), modèle OSI.
- Jan-2020 **Licence math-info**
UNISTRA 1^{ère} année Jan-2020
Algèbre, analyse, algorithmique et programmation, base de l'architecture informatique.



Compétences

Informatiques :

- Web :** HTML, CSS, PHP, JS/TS, Razor, Laravel, Inertia, Vue, React, Alpine, Node, Umbraco, Tailwind, Apache
- BDD :** MySQL, SQLITE, PL/SQL, Redis, MongoDB.
- Programmation :** C, C++, C#, Java, Python, Unity, Swing, Tkinter
- Système :** Bash, fork, pipe, threads
- Réseaux :** OSI, TCP/IP
- Cloud :** AWS (Route 53, S3, CloudFront, Lambda, DynamoDB, API gateway, Cognito, SNS)
- Autres :** UML, design patterns, Flutter, Docker, GIT, Windows, Linux

Générales :

- Langues :** Français (native), Anglais (B2-B1, lu, parlé, écrit)
- Droit :** Droit des contrats, Propriété intellectuelle, RGPD
- Gestion de projet :** GANTT/PERT, méthode AGILE, BPMN
- PSE1 :** Premiers Secours en équipe de niveau 1. Initiation aux gestes de secours, bilan circonstanciel, vitale, surveillance.
- Caractère :** Esprit d'équipe, sens de l'écoute, curiosité, adaptabilité, polyvalence, prise d'initiative, autonomie.
- Autres :** Figma, Outils bureautiques (Word, Excel, Teams)



Expériences professionnelles

Septembre / 2024 - En cours

Alsace Habitat

Apprentissage développement

Développement d'une solution de dématérialisation des enquêtes SLS sous forme d'une application web. Utilisation de Laravel, Inertia, Vue et Docker. L'application comprend une interface dédiée aux locataires et une interface d'administration pour la clientèle, avec un système de relance et de demande de rectification. Intégration des données dans ULIS.

Débugage et optimisation d'une application web/mobile.

Avril - Juillet / 2024

Collectivité Européenne d'Alsace

Stagiaire

POC et mise en place d'une solution de Puits de Logs.

Développement d'un site web, intégration à Umbraco.

Juin - Juillet / 2021

Horus web Strasbourg

Développement web (stage)

Création d'un site web en html/css/js/php.

2017 - En cours

Restaurant au saumon Wasselonne

Chef de partie poste poisson (2017-2019 CDI), puis extra

Gestion des stocks, préparations, services.

Management des apprentis.

Extra 2019-2024.

Juillet - Septembre / 2021

Métro de Souffelweyersheim

Employé polyvalent (CDD)

Préparateur commande, gestion des stocks.

Conseils clients.

Août - Septembre / 2016

Mairie de Wasselonne

Assistant du responsable informatique (CDI)

Maintenance des ordinateurs.

Gestion des utilisateurs, helpdesk.



PROJETS

Dématérialisation des enquêtes SLS

1 mois

Dans le cadre de la dématérialisation des enquêtes SLS, j'ai développé une application web permettant d'optimiser la gestion et le suivi des enquêtes. Cette solution repose sur Laravel, Inertia, Vue.js, Tailwind CSS et Docker, avec une base de données MySQL. L'application propose une interface pour les locataires, leur permettant de remplir et soumettre leurs enquêtes en ligne, ainsi qu'une interface d'administration dédiée à la clientèle, offrant des fonctionnalités de gestion comme un système de relance automatique et un module de demande de rectification. Enfin, les informations collectées sont synchronisées avec ULIS.

Châteaux Rhénans

8 semaines

Dans le cadre d'un projet Interreg européen, j'ai développé un site web mettant en valeur les châteaux 'rhénans'. Ce projet a nécessité l'intégration du site au CMS Umbraco, en exploitant les technologies HTML, CSS, Alpine.js et Unpoly. Le rendu et la gestion des contenus ont été optimisés grâce à Razor, permettant une personnalisation avancée des templates. L'objectif était d'offrir un site moderne, réactif et facile à administrer, tout en respectant les exigences spécifiques du programme Interreg européen

Jeu éducatif

200h, groupe

"Doctor Tycoon : L'art de l'association médicale" est un jeu éducatif visant à comprendre l'expérience subjective des patients et ses impacts sur leur santé. La conception du jeu utilise plusieurs patrons de conception tels que Observer, Factory, Singleton, Template et l'injection de dépendances. "L'architecture" est conçue pour minimiser les dépendances entre les classes. Les structures de données sont choisies pour optimiser la vitesse d'exécution (utilisation de Queue, Hash...). Le projet a été réalisé en groupe de quatre, en utilisant Git de manière "avancée". Une attention particulière a été portée d'une part sur la partie conception et développement du jeu, d'autre part sur le travail en équipe.

Jeu d'échecs

50h

Il s'agit d'un projet de développement d'un jeu d'échecs pour deux joueurs avec une interface graphique. Le plateau de jeu est représenté par un tableau unidimensionnel de 120 éléments. La conception utilise plusieurs modèles de conception tels que MVC, Strategy, Factory, Command et Observer. La modélisation des classes est réalisée avec PlantUML et l'interface graphique est développée en Java Swing.

Portfolio

50h

Réalisé il y a quelques années mon portfolio me présente de manière succincte ainsi que certains de mes projets. La maquette est réalisée avec Figma, il est écrit en HTML/CSS/JS/PHP.

Bataille navale

40h

Implémentation du jeu de la bataille navale pour 2 joueurs. Cela m'a permis d'expérimenter la programmation réseau en C. (UDP/TCP).

Pavage de l'espace

15h

Mise en place d'un algorithme de backtracking qui permet de résoudre un problème de pavage de l'espace avec interface graphique. Le programme est écrit en python, l'interface graphique est réalisée avec Tkinter