

THÉO BASTIENNE-BANCO

Développeur full stack

tbastienne@gmail.com | 07 60 06 63 99 | Marseille | github.com/BtheoB | <https://theobastienne.com>

Développeur full stack, titulaire d'un master TIW (Lyon 1) et formé pendant deux ans en alternance sur des projets à enjeux réels — de la conception d'une application mobile en production (React Native/Node.js) à l'encadrement pédagogique d'étudiants. À l'aise sur l'ensemble de la stack (React, Node.js, Java/Spring Boot), je recherche un poste de développeur full stack où allier rigueur technique et autonomie.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Chargé de TP — Licence 3 Informatique — Université Claude Bernard Lyon 1 (69) *Janvier – Avril 2026*

- Encadrement de 19h30 de travaux pratiques (séances de 3h) en Conception et Programmation Web, et supervision d'un projet web sur un semestre, pour une promotion de 30 étudiants de L3 Informatique
- Accompagnement technique et pédagogique : aide à la résolution de problèmes, suivi de l'avancement des projets, évaluation
- Corrections d'examens écrit et machine de 50 étudiants

Chef de projet informatique — Alternance Exadis (Saint-Priest, 69) *2023 – 2025*

- Conception et développement de bout en bout d'une application mobile pour scannette android (React Native/Expo) et serveur middleware (Node.js/Express, API REST/SOAP) reliant l'ERP M3 au système logistique BOA — en production dans 2 entrepôts
- Développement d'un algorithme de réplication de données (Python) synchronisant l'ERP cloud vers PostgreSQL, avec scaling horizontal lors d'une migration ERP critique
- Gestion autonome du cycle de vie projet : tests, mise en production, résolution d'incidents de performance, documentation technique et passation

Développeur web PHP/JavaScript — Geo Distri (Bourgoin-Jallieu, 38) *Avril – Juin 2022*

- Réécriture du module Rapports (PHP/MVC, Fat Free Framework, DataTable) d'un logiciel de géolocalisation de flotte
- Développement de tableaux de données interactifs (jQuery, DataTable) et optimisation des requêtes SQL (PostgreSQL/MySQL)

PROJETS

mayitatattoo.com — Site vitrine d'artiste tatoueuse (CSS custom) *2025*

Conception et développement d'un site vitrine sur-mesure en HTML/CSS pour une professionnelle du tatouage, avec système de blocs réutilisables permettant à la cliente d'administrer et de faire évoluer son contenu en autonomie.

Développement de jeux vidéo — Unity (C#) *2025 – 2026*

- Conception et développement from scratch d'un jeu roguelite / shoot'em up, avec une architecture orientée design patterns pour garantir extensibilité et maintenabilité du code
- Implémentation du pattern Strategy pour la gestion interchangeable des comportements d'attaque/déplacement, du Singleton pour les managers globaux (GameManager, AudioManager), et du Factory / Object Pool pour l'instanciation optimisée des ennemis et projectiles
- Développement d'un système de vagues d'ennemis avec difficulté progressive, d'une IA ennemie basique (détection, ciblage, patterns d'attaque) et d'un système de navigation par NavMesh pour le déplacement intelligent des IA

FORMATIONS

Master Informatique (M2) - (Technologie de l'information et du web) — Université Claude Bernard Lyon 1, Lyon (69) 2023 – 2025

Diplôme Universitaire de Technologie en Informatique (DUT) — IUT2, UGA Grenoble (38) — 2020 – 2022

Brevet de Technicien Supérieur en Communication (BTS) — Lycée Saint-Joseph La Salle, Troyes (10) — 2019 – 2021

COMPÉTENCES

Front-end: TypeScript, JavaScript, React, React Native (Expo), Vue.js, Next.js, HTML/CSS, Web temps réel

Back-end: Java, Spring Boot, Node.js, Express.js, PHP, SQL, MongoDB

Outils: Git, Docker, Kubernetes, Prometheus, Spark, Figma, Blender, Jira, Confluence, IntelliJ, VS Code,

Pratiques : Agile, Scrum, CI/CD, Microservices

Langues: Français (langue maternelle), Anglais (C1), Espagnol (B1)