

NICOLAS GREVET

Ingénieur Études et Développement Web Senior



PROFIL

👤 28 ans
📍 Montréal
🌐 Québec • Canada
☎ 06 23 40 71 49
✉ nicolas@grevet.ca
🔗 nicolas.grevet.ca

ÉDUCATION

📅 2008 → 2009
Master en systèmes informatiques et génie électrique (systèmes intelligents, communicants et distribués, mention bien)
Université de Cergy-Pontoise

📅 2006 → 2009
Master de management en ingénierie informatique, réseaux et télécoms (génie logiciel et applicatif)
Groupe ITIN/ESCIA • Cergy-Pontoise

📅 2004 → 2006
Diplôme Universitaire de Technologie en Informatique (réseaux et systèmes UNIX)
Université Picardie Jules Verne • Amiens

📅 2001 → 2004
Baccalauréat scientifique (option physique et chimie)
Lycée Charles de Gaulle • Compiègne

LANGUES

Langue française native. Bilingue anglais (lu, écrit, parlé). Obtention du TOEIC avec un score de 985 sur 990 (General Professional Proficiency). Notions d'espagnol (lu uniquement).

PRÉSENTATION

Plus de quinze ans ont passé depuis que j'ai utilisé un ordinateur dans le but de créer quelque chose pour la première fois. Depuis, ma vision de cette activité a beaucoup changé, passant d'un simple passe-temps à un travail à temps plein en temps que simple développeur jusqu'à devenir ingénieur études et développement expérimenté. Grâce à l'obtention de deux masters, trois ans d'apprentissage et six ans d'expérience professionnelle (dont une au Canada), j'ai accumulé une grande quantité de connaissances dans la gestion de projet, le développement et l'architecture. Je recherche l'opportunité de mettre mes compétences au service d'un employeur motivant parce qu'au fond, avant d'être un métier, c'est surtout ce que j'aime faire.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

📅 2015+
Développeur Back-End Sr.
Lightspeed POS

- **Évolution et maintenance de la plate-forme POS (SaaS/Cloud).**
- Évolution et maintenance de l'API interne et externe de la société.
- Développement d'un service de gestion de paiements transverse.
- Extension des services de la société à l'international (NoAm/Europe)
- Participation aux événements développement, confs et hackathons.

📅 2014-2015
Développeur API Senior
Dailymotion

- **Évolution, maintenance et scaling des APIs et du backend.**
- Amélioration constante de la performance et du scaling de l'API.
- Scaling pour 10 milliards d'appels par mois à 100 ms par appel.
- Développement, maintenance et release cycle des SDKs de l'API.
- Participation à des événements développement, confs et hackathons.

📅 2012-2014
Développeur Web Senior
Orange

- **Apport d'expérience framework aux employés d'Orange Portail.**
- Développement et amélioration de divers outils internes.
- Développement et industrialisation du framework web interne.
- Développement et maintenance de produits multimédia vidéo/musiq.
- Réalisation d'audits techniques de produits existant et conseil.

📅 2010-2011
Architecte Logiciel
Manwin
→ MindGeek

- **Réorganisation des outils et processus internes de l'équipe.**
- Création et mise à jour du framework web interne de l'entreprise.
- Création d'une plate-forme web de facturation internationale.
- Travail dans une équipe anglophone, expérimentée et internationale.
- Intervention sur des sites de divertissement adulte à très haut trafic.

📅 2008-2010
Architecte Logiciel Jr.
Alteo

- **Réorganisation des outils et process de start-up vers entreprise.**
- Planning et développement du nouvel extranet de la société.
- Développement d'un framework MVC d'entreprise basé sur Zend
- Projet ultra-modulaire de longue durée avec ajout de plug-ins.
- Supervision des développements postérieurs par d'autres employés.

📅 2007-2010
Concepteur de jeu-vidéo
→ Portal: Prelude
→ I Hate Mountains

- **Production de deux jeux-vidéo basés sur des jeux existant.**
- Création de suffisamment de contenu pour environ 3h + 8h de jeu.
- Téléchargés chacun plus d'un million de fois de par le monde.
- Élu meilleur jeu amateur de 2008 par un éminent site américain.
- Assumé les rôles de chef de projet, level-designer, webmestre & PR.

📅 2006-2008
Développeur Web Jr.
Alteo

- **Responsable des outils internes et commerciaux de la société.**
- Création d'une plate-forme professionnelle d'e-mailing de masse.
- Développement d'applications de gestion de projet, de relation client.
- Automatisation de la création de devis via une interface simple.
- Aide à la maintenance et à l'installation des serveurs Linux.

RÉFÉRENCES

 **Samir Amzani • 2015**

 **Chef d'Équipe • Dailymotion**

« Ce que j'ai aimé chez Nicolas c'est son envie incessante qu'on soit au top, et challenger nos limites malgré toutes les contraintes. Ses conseils sur l'organisation interne ont vraiment été pertinents. Merci pour tout ce que tu as fait pour l'API et notre équipe. »

 **Jean-Philippe Dépigny • 2013**

 **Chef de Projet • Orange**

« Nicolas est un excellent ingénieur en développement, d'un très bon niveau technique, consciencieux, soucieux du détail et énergique dans son travail. C'est un réel plaisir de travailler avec des gens compétents comme lui. »

 **Guillaume Dievart • 2013**


 **Développeur Web • Orange**

« Très compétent, un très bon niveau en architecture et industrialisation de code, extrêmement soucieux de la qualité et passionné par ce qu'il fait. »

 **Frédéric Bournival • 2011**

 **IT Dev. Manager • Manwin**

« Nicolas a su aider notre équipe très rapidement, même dès ses premiers jours. Ses connaissances diversifiées et son énergie nous ont tout de suite donné confiance afin d'utiliser ses talents sur les projets les plus complexes et importants. Il a su très efficacement relever tous les défis se dressant devant lui tout en fournissant un travail de grande qualité. »

 **Constantin Iosseliani • 2011**

 **Sr. Lead Developer • Manwin**

« Nicolas has a great capacity to solve problems and implement solutions, but also to thoroughly research though alternatives and form strong opinions about technologies. When thrown into new projects, he always found ways to complete them with ease and to optimize & sometimes even to improve the scope of the functionality. »

 **Naiem Shakra • 2011**

 **Software Engineer • Manwin**

« Nicolas is an inspiring developer. Insightful, well educated, dedicated and smart team player. That's him – broad-minded, deadline oriented and result driven perfectionist. Very strong work ethic. Impressive skill-set. It's an authentic pleasure working with him. »

Compétences informatiques

 PHP 5.5+

 Applications Web

 XHTML • HTML5

 CSS • SASS • LESS

 Node.js • io.js

 RegExp • PCRE

 SEO

 Java • J2SE • J2EE

 Crypto • SSL • SSH

 SGBDR • NoSQL

 JavaScript • JSON

 Zend • Symfony

 XML • XSLT • Xpath

 Shell script • Bash

 SOAP • REST • WSDL

 SaaS • Cloud

 Protocoles IP

 C • C++ • C#

Méthodes et gestion de projet

 Progra. orientée objet

 Design patterns

 Tests unitaires

 Agile • Scrum

 Trafic lourd

 Architecture logicielle

 Progra. événementielle

 MVC • Client/serveur

 Intégration continue

 Scalability

 Haute disponibilité

 UML

Outils de prédilection

 Apache • NGINX

 Microsoft Windows

 CVS • SVN • BZR • Git

 Jira • Trac • Mantis

 Office • LibreOffice

 PHPUnit • JUnit

 Varnish • ESI • Cache

 Munin • Cacti

 ZeroMQ • RabbitMQ

 VM • Docker • Vagrant

 GNU/Linux • OS X

 Memcached • Redis

 NetBeans • PHPStorm

 MySQL Workb. • PMA

 jQuery • Frameworks JS

 Adobe Lightroom

 Elasticsearch • Solr

 Lucene • Sphinx

 MongoDB • Cassandra

 Android 4+

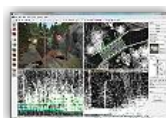
Réalisations et projets personnels choisis



Uno-en-ligne.com • Site Internet communautaire permettant de jouer au célèbre jeu Uno® contre des intelligences artificielles. Système de classement et interface full-JavaScript. Ré-ouvert en 2014 après fermeture à cause des besoins financiers trop importants. 80 000 parties jouées par mois.



Photographie • Immortaliser les merveilles du monde aux quatre coins de la planète, plus qu'une expérience, une passion. La photographie se marie parfaitement avec ma passion du voyage et permet de mettre des images sur des cultures, des personnes et des souvenirs. → photo.nicolasgrevet.com



Modélisation 3D • Multiples réalisations d'univers 3D virtuels ponctuels sous la forme de contenus additionnels et gratuits pour des jeux-vidéo existant. Plusieurs projets d'un mois à un an. Travail internationalement reconnu et plébiscité. Partenariats avec de nombreux acteurs francophones du domaine.