

sommaire

PORTFOLIO

Réalisations

Story Enjoy

Dev' web - Participer au développement d'une application Web

UI & UX - Architecturer et dessiner une même application sous 3 différentes technologies

UI & dev' - Garantir une expérience utilisateur optimale

Produit - Concevoir et développer un back-office

Hoovee

Produit - Conception fonctionnelle et conception technique

Dev' back' - Construire et maintenir des services back'end

Dev' mobile- Concevoir et développer une application mobile

Cbp

UI & dev' - Développement Web et UI design

Wevenz

Dev' mobile - Développer une application en React Native

Eurofunne

Dev' web - Développer une application en React

Compétences

Technologies, frameworks, outils, plateformes sur lesquels je suis intervenu

Savoir-être

Extrait de mon profil de recrutement réalisé sur la plateforme AssessFirst

Modalités

Coordonnées, informations légales, agrément CII et liens divers

réalisation DÉVELOPPEMENT WEB

Client, Story Enjoy

Story Enjoy développe une application pour raconter des histoires aux enfants, en vidéo et à distance. L'application permet aux adultes de s'enregistrer en vidéo en racontant une histoire. Elle permet aussi aux enfants de voir leurs histoires préférées racontées par leurs proches.

Localisation - Saint-Paul, la Réunion

Type - Start up

Durée - 9 mois - De jan. 2020 à sept. 2020

Type de contrat - Prestation

Mode de travail - Mixte présentiel et remote

Etat du projet - En production

Participer au développement d'une application Web

- Implémentation du Graph via Apollo
- Développement des écrans permettant aux utilisateurs d'enregistrer leurs histoires (captation vidéo)
- Routage et architecture des URLs
- Développement d'effets graphiques complexes
- Détection de capacité sur les différents navigateurs
- Optimisation des performances et de la mise en cache

Stack technique

React Web
TypeScript
Apollo
GraphQL



Contacts

Caroline Lopez - Directrice générale

→ caroline@storyenjoy.com

Guillaume Mercier - Product Owner

→ guillaume@storyenjoy.com

Liens

Site de présentation

→ <https://www.story-enjoy.com>

Application Web

→ <https://app.storyenjoy.com>

réalisation

UX & UI DESIGN

Client : Story Enjoy

Story Enjoy développe une application pour raconter des histoires aux enfants, en vidéo et à distance. L'application permet aux adultes de s'enregistrer en vidéo en racontant une histoire. Elle permet aussi aux enfants de voir leurs histoires préférées racontées par leurs proches.

Localisation - Saint-Paul, la Réunion

Type - Start up

Durée - 9 mois - De jan. 2020 à sept. 2020

Type de contrat - Prestation

Mode de travail - Mixte présentiel et remote

Etat du projet - En production

Architecturer et dessiner une même application sous 3 différentes technologies

L'application Story Enjoy est disponible

→ sur ordinateur de bureau (application Web)

→ sur les smartphones et tablettes Android (application Android)

(application Android)

→ sur iPhone et iPad (application iOS / iPadOS).

Les 3 applications proposent exactement les mêmes fonctionnalités et les mêmes écrans. Elles sont développées dans des langages différents, propres à chaque plateforme.

J'ai dessiné l'ensemble des écrans (hors "section enfant" de l'application) en respectant les guidelines de design et de navigation propres à chaque plateforme.

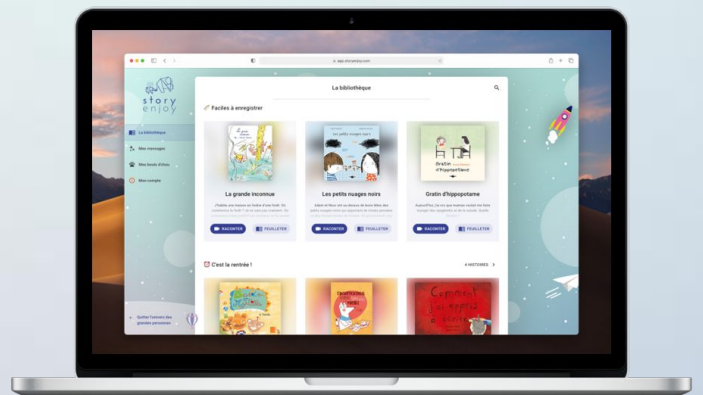
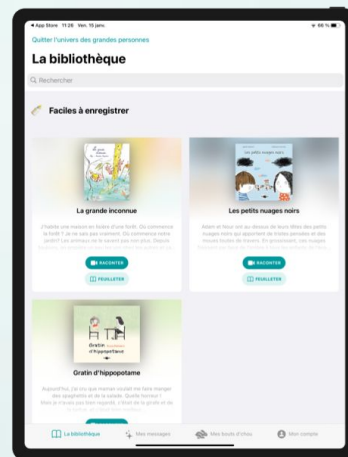
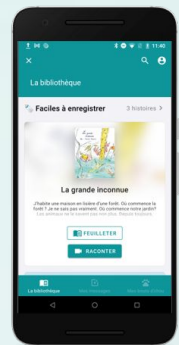
Tout au long de la phase de design, j'ai beaucoup échangé avec les développeurs :

→ pour leur demander des études de faisabilité sur des points précis d'intégration graphique.

→ pour présenter les maquettes, l'organisation des écrans et l'expérience souhaitée.

J'ai particulièrement échangé avec les développeurs iOS et Android car je ne connais moins bien les possibilités et limites de leurs langage de programmation (Swift et Kotlin)

Chaque écran a fait l'objet de déclinaisons pour chaque support (smartphone, tablette, ordinateur de bureau) et de spécifications graphiques et techniques afin de donner un maximum d'indications au développeurs. J'ai établi des guidelines techniques propres au projet pour assurer la régularité des écrans.



Contacts

Caroline Lopez - Directrice générale

→ caroline@storyenjoy.com

Guillaume Mercier - Product Owner

→ guillaume@storyenjoy.com

Liens

Application Web : <https://app.storyenjoy.com>

Application iOS : [Story Enjoy sur l'App Store](#)

Application Android : [Story Enjoy sur le Play Store](#)

réalisation

UI DESIGN ET DÉVELOPPEMENT

Client : Story Enjoy

Story Enjoy développe une application pour raconter des histoires aux enfants, en vidéo et à distance. L'application permet aux adultes de s'enregistrer en vidéo en racontant une histoire. Elle permet aussi aux enfants de voir leurs histoires préférées racontées par leurs proches.

Localisation - Saint-Paul, la Réunion

Type - Start up

Durée - 9 mois - De jan. 2020 à sept. 2020

Type de contrat - Prestation

Mode de travail - Mixte présentiel et remote

Etat du projet - En production

Garantir une expérience utilisateur optimale

L'application Story Enjoy inclut un prompteur permettant aux utilisateurs de s'enregistrer en racontant une histoire en voyant à la fois, page par page, les images du livre, les textes associés à ces images et le retour vidéo.

Le bon affichage des textes sur le prompteur est capital pour obtenir un enregistrement de qualité : ils doivent être écrits suffisamment gros, être entièrement visibles et ne pas être tronqués inopinément pour que l'enregistrement de l'utilisateur soit fluide et que l'enfant, quand il visionnera l'histoire, puisse la comprendre pleinement.

L'application compte plus de 170 livres, ayant chacun en moyenne 9 pages, ayant chacune en moyenne 3 paragraphes. Vérifier la bonne lisibilité de tous ces textes, sur l'ensemble des supports (smartphone, tablette, ordinateur de bureau) aurait représenté un travail trop important. Ainsi, j'ai réalisé différentes études et outils afin d'automatiser ce travail.

Analyser la substance des textes

J'ai analysé la substance des textes, afin de prendre en compte toute leur diversité : dialogue de personnages (guillemets, tirets, sauts de ligne), onomatopées parfois très longues (cris, rugissements, etc), absence de texte parfois.

Simuler le rendu sur les différents supports

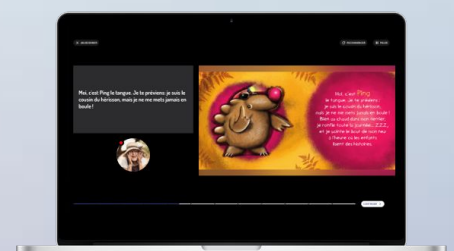
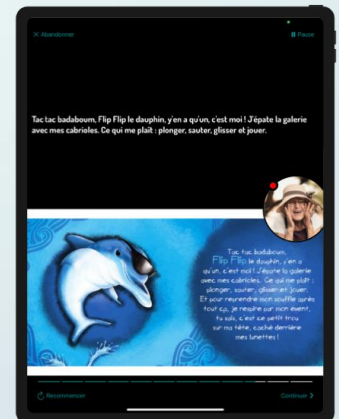
J'ai mis en place les outils permettant de simuler le rendu du prompteur dans différents appareils identifiés allant du téléphone le plus petit (iPhone SE) à l'ordinateur de bureau le plus grand (iMac). Ce simulateur a permis de tester très rapidement de nombreux styles typographiques, sur tous les textes et tous les supports.

Lister les paragraphes nécessitant un travail de reprise.

L'outil a permis de lister précisément les textes nécessitant un travail manuel de reprise. Pour limiter cette quantité de travail, nous avons fait des compromis sur l'affichage. Par exemple, en baissant la taille des caractères d'1/2 point (peu impactant pour l'utilisateur), nous pouvions gagner 10% de travail manuel de reprise (très important pour nous)

Définir les styles typographiques

Ainsi, nous avons pu trouver les styles typographiques (police, taille, hauteur de ligne, graisse, casse, espacement des caractères, politique de césure, etc) optimaux pour chaque plateforme et limiter le travail manuel de reprise.



réalisation

CONCEPTION PRODUIT

Client : Story Enjoy

Story Enjoy développe une application pour raconter des histoires aux enfants, en vidéo et à distance. L'application permet aux adultes de s'enregistrer en vidéo en racontant une histoire. Elle permet aussi aux enfants de voir leurs histoires préférées racontées par leurs proches.

Localisation - Saint-Paul, la Réunion

Type - Start up

Durée - 9 mois - De jan. 2020 à sept. 2020

Type de contrat - Prestation

Mode de travail - Mixte présentiel et remote

Etat du projet - En production

Concevoir et développer un back-office

J'ai été chargé de la conception et du développement d'une application interne permettant au client de répondre aux enjeux métiers qu'il rencontre fréquemment.

Ajouter de nouvelles histoires dans la bibliothèque de l'application publique

L'application back-office permet :

- D'analyser une histoire (fichier PDF) et d'en extraire automatiquement les images (pages du livre), les textes (paroles des personnages) et les mots-clés (pour alimenter un moteur de recherche)
- De gérer l'ensemble des métadonnées des histoires (catégorisation, thèmes, visibilité, etc)
- De proposer une traduction automatique en anglais de certaines métadonnées

→ Grâce à ces outils, le temps d'intégration d'une histoire est passé de 4 heures à environ 30 minutes.

Générer des codes promotionnels pour les opérations commerciales

L'application back-office permet de générer des codes uniques en masse et de réaliser des visuels (cartes de visites, flyers, etc) comportant chacun un code promotionnel unique (publipostage).

→ Grâce à ces outils, le client peut réaliser des opérations commerciales très rapidement.

Pouvoir ajuster les textes et les traductions de l'application publique sans intervention technique

L'application back-office permet :

- De générer les fichiers de code pour chaque déclinaison de l'application (Web, Kotlin et Swift) contenant tous les textes dans les différentes langues supportées par l'application
- D'assurer la compatibilité des textes et traductions saisies en vérifiant leur formalisme et leur intégrité

→ Grâce à ces outils, l'équipe produit a le contrôle sur les 700 textes et leurs traductions (en anglais) sans risquer de compromettre les applications et sans nécessiter l'intervention importante des équipes de développement.

“ Valentin est ce qu'on appelle un "mouton à 5 pattes" ! Non seulement il a de très grosses compétences en développement Web, mais sa sensibilité graphique et humaine lui permettent d'être un très bon designer UX / UI. Il a conçu pour Story Enjoy des expériences et des interfaces optimisées pour notre public (parfois très âgé), qui obtiennent de très bons retours à l'usage. ”

Guillaume Mercier, Product Owner, Story Enjoy
<https://app.comet.co/freelancer/profile/d2k9VxBwYP>

Contacts

Caroline Lopez - Directrice générale

→ caroline@storyenjoy.com

Guillaume Mercier - Product Owner

→ guillaume@storyenjoy.com

Liens

Site de présentation

→ <https://www.story-enjoy.com>

Application Web

→ <https://app.storyenjoy.com>

réalisation CONCEPTION PRODUIT

Hoovee : projet indépendant

Hoovee est un projet que je porte en tant qu'indépendant. C'est un projet pour lequel j'estime avoir mobilisé environ **300 jours/homme**, répartis sur plusieurs années, entre mes différentes prestations client.

Présentation du projet

Hoovee est une application permettant d'animer les événements festifs entre amis ou en famille. Elle permet aussi à l'organisateur de réaliser simplement un album photo de l'événement composé des photos prises par les invités au cours de l'événement.

→ Pendant le rassemblement, Hoovee affiche en temps réel sur un écran déporté (TV) toutes les photos prises par les invités, offrant de nombreuses possibilités d'animation et de jeux.

→ Après le rassemblement, Hoovee crée un album partagé avec toutes les photos de l'ensemble des invités. Cet album est accessible à tous et permet à chacun de revivre pleinement l'événement.

Conception fonctionnelle

J'ai eu plusieurs fois l'occasion de tester Hoovee en configuration réelle lors d'événements. Ainsi, j'ai pu :

- Comprendre les points forts de l'application et du concept
- Détecter les points faibles, qui nécessitent d'être retravaillés
- Constaté les impacts liés aux choix techniques effectués
- Repérer les fonctionnalités les plus appréciées par les utilisateurs
- Lister les conditions nécessaires pour que l'usage de l'application soit un succès.

Ces essais sont à l'origine des évolutions fonctionnelles et techniques qu'a connu le projet, dans une logique d'amélioration continue.

Conception technique

L'objectif du projet Hoovee est de me permettre d'expérimenter librement différentes technologies :

- En front'end (Angular, React, React Native)
- En back'end (PHP, Node.JS)
- En bases de données (SQL, MongoDB)
- En architecture (On premise, Cloud)
- UI et UX (évolutions dans les fonctionnalités)
- Charte graphique (évolution de nom, de logo et de charte)

C'est un projet pour lequel j'effectue beaucoup de veille technologique. Ce projet me permet aussi et découvrir d'autres domaines moins techniques, comme la communication, le marketing, le pricing, la RGPD, l'analytics, le SEO, le juridique, etc.

Sortie publique et commercialisation

Ayant à ce jour une version stable de l'application, je vise une sortie publique et commerciale de Hoovee dans les prochains mois.

Le projet évoluera ensuite en fonction du contexte sanitaire, qui interdit à ce jour les rassemblements festifs physiques.



Stack technique actuelle

2 serveurs, Node JS
App mobile, React Native
2 applis web, React

Code fortement typé
TypeScript généralisé sur
toutes les apps

GraphQL et REST

MongoDB et Postgres

CleverCloud
Google Cloud Platform

Stripe, SendInBlue,
Sentry, Mixpanel, Firebase



réalisation

DÉVELOPPEMENT BACK'END

Hoovee : projet indépendant

Hoovee est un projet que je porte en tant qu'indépendant. C'est un projet pour lequel j'estime avoir mobilisé environ **300 jours/homme**, répartis sur plusieurs années, entre mes différentes prestations client.

Hoovee est une application permettant d'animer les événements festifs entre amis ou en famille. Elle permet aussi à l'organisateur de réaliser simplement un album photo de l'événement composé des photos prises par les invités au cours de l'événement.

Construire et maintenir des services back'end

Temps réel

Hoovee repose en grande partie sur le temps réel. Les données (photos) doivent être partagées entre différentes applications en quelques secondes. J'ai réalisé de nombreux essais techniques afin de mettre en place une solution permettant d'assurer cette propagation de données en temps réel :

- Websockets et souscriptions GraphQL
- Mise en place de polling
- Implémentation et consommation de hooks
- Pattern publish-subscribe

Assurer la robustesse du code

Pour garantir la robustesse du code, j'ai choisi d'utiliser TypeScript et ai appliqué des règles strictes de typage, tant pour le code propre à Hoovee que celui des dépendances.

TypeScript facilite le refactor du code en mettant en évidence instantanément les impacts du moindre changement sur l'ensemble projet. Ainsi, je peux effectuer des changements et améliorations sans causer de régressions.

Le typage constitue l'une des meilleures documentations de code. Ainsi, le code de l'ensemble de la plateforme reste pérenne dans le temps. Il serait aussi rapidement appréhendable pour un développeur tiers.

La combinaison GraphQL + TypeScript permet d'avoir un typage fort sur toute la chaîne technique du projet, allant des saisies utilisateurs sur les projets front' jusqu'au stockage des données en back, en passant par les interfaces back/front. Ainsi, tout au long du développement et avant chaque livraison, l'ensemble du typage est systématiquement vérifié.

Modélisation et exposition des données

Hoovee expose plusieurs terminaisons (GraphQL et REST). Chaque terminaison implémente sa propre logique, expose ses propres objets, gère son authentification et ses permissions, reflétant les différents segments fonctionnels de l'application Hoovee. Toutes ces terminaisons travaillent avec un seul et unique modèle de données.

Utiliser des services tiers

Hoovee utilise de nombreux services tiers, notamment pour assurer, l'authentification, le stockage, les traitements graphiques, les paiements, le mailing, la sécurité, les logs ou encore le tracking. Chaque service a fait l'objet de comparaisons avec les concurrents du secteur préalablement à l'implémentation. Dans la mesure du possible, le code métier Hoovee est séparé du fonctionnement du service tiers, conformément au principe de SoC.

Automatisation et tooling

Hoovee est composé de différents projets techniques distincts (7 à ce jour). Ces projets sont orchestrés par un projet supplémentaire qui automatise les tâches récurrentes nécessaires au bon fonctionnement de la plateforme :

- Déclencher les déploiements dans les différents environnements
- Centraliser les configurations communes aux différents projets, comme les URLs ou les secrets, et les injecter opportunément
- Configurer les services tiers automatiquement grâce à leurs API, comme Google Cloud et OVH
- Effectuer des actions ponctuelles, comme la génération de certificats SSL ou l'ouverture de tunnels pour le développement local

réalisation DÉVELOPPEMENT MOBILE

Hoovee : Présentation fonctionnelle

Hoovee est une application permettant d'animer les événements festifs entre amis ou en famille.

Pendant le rassemblement, les invités peuvent envoyer leurs photos sur un écran géant déporté (TV, vidéoprojecteur). Les photos sont affichées en temps réel, ouvrant de nombreuses possibilités d'animations et de jeux entre invités.

Concevoir et développer une application mobile

Organiser et prioriser les fonctionnalités

Les fonctionnalités offertes par l'appli Hoovee évoluent en fonction :

- Du déroulement de l'événement (avant, pendant, après le rassemblement)
- Du rôle de l'utilisateur dans cet événement (organisateur ou simple invité).

Chaque utilisateur est naturellement guidé vers la fonctionnalité qui est la plus pertinente pour lui à l'instant T.

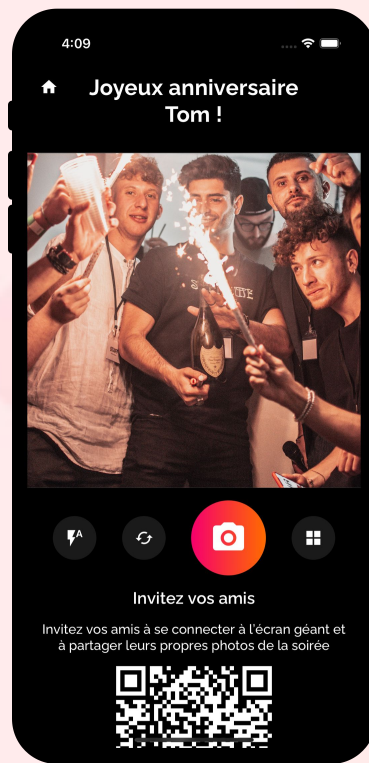
Ressenti natif

J'ai développé une expérience de navigation native, reprenant les standards de chaque plateforme (iOS et Android) permettant à chacun de naviguer sur Hoovee comme il navigue d'habitude sur son téléphone. Les transitions entre les écrans indiquent implicitement à l'utilisateur sa position dans l'application. Le résultat est ainsi lisible, pratique, simple et professionnel.



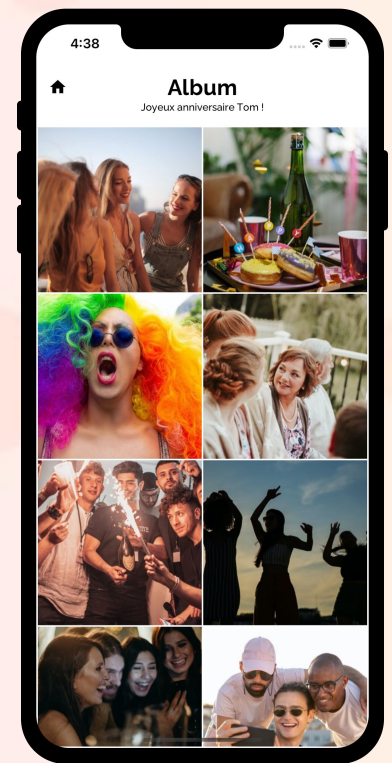
Accueil

Les invités utilisent l'application après avoir vu une sollicitation sur l'écran géant pendant l'événement. Dès le premier écran de l'appli, les invités retrouvent cet écran géant matérialisé par une illustration.



Prise de photo

L'action principale pour les invités durant l'événement est la prise de photos et le partage de celles-ci sur l'écran géant. L'appareil photo est donc fortement mis en avant et incite à la prise de photos.



Album

Au lendemain du rassemblement, toutes les photos de tous les invités sont restituées. Les photos sont affichées comme elles le sont dans les applications de photos traditionnelles, au travers d'une grille.

L'application n'est actuellement pas disponible sur les stores. En effet, Apple refuse de la publier pour des raisons relatives au business model. Aussi, et après analyse d'impacts, j'ai décidé de migrer l'ensemble du code de React Native vers React. L'application est donc disponible à l'adresse <https://appli.hoovee.party>

réalisation

DÉVELOPPEMENT WEB & UI DESIGN

Client, CBP group

Cbp est un acteur majeur sur le marché de l'assurance emprunteur et de la prévoyance individuelle qui travaille pour le compte de nombreuses sociétés de banque ou d'assurance de renommée nationale et internationale. Cbp4You est l'application qui permet aux assurés de gérer leurs contrats d'assurance et de déclarer leurs sinistres en vue d'une indemnisation.

Localisation - Saint Herblain, région de Nantes

Type - ETI

Durée - 2 ans et 3 mois - De avr. 2017 à juin. 2019

Type de contrat - Prestation

Mode de travail - Mixte présentiel et remote

Etat du projet - En production

Développement Web

Durant cette mission, avec les autres membres de l'équipe, j'ai :

- Réalisé une refonte front'end (code et design) du site Cbp4You
- Participé aux développements front'end (AngularJS puis React/Typescript)
- Collaboré avec l'équipe back'end pour ajuster les API
- Participé à l'architecture technique de la plateforme : analyse de process métier, analyse Lighthouse et Google Search Console,
- Organisé les noms de domaines, le logging, les analytics, l'internationalisation, l'accessibilité, et la conformité GDPR.

UI design

Durant cette mission, avec les autres membres de l'équipe, j'ai :

- Dessiné le logo et participé à la construction de l'image de marque Cbp4You.
- Réalisé des maquettes graphiques et des prototypes desktop et mobile
- Créé les grandes lignes de charte graphique et défini les règles techniques d'implémentation.
- Décliné cette charte en marque blanche pour le compte de clients

cbp4you

Contacts

Guillaume Surer

Responsable du département relation assuré

→ [Profil LinkedIn](#)

Sophie Luzin

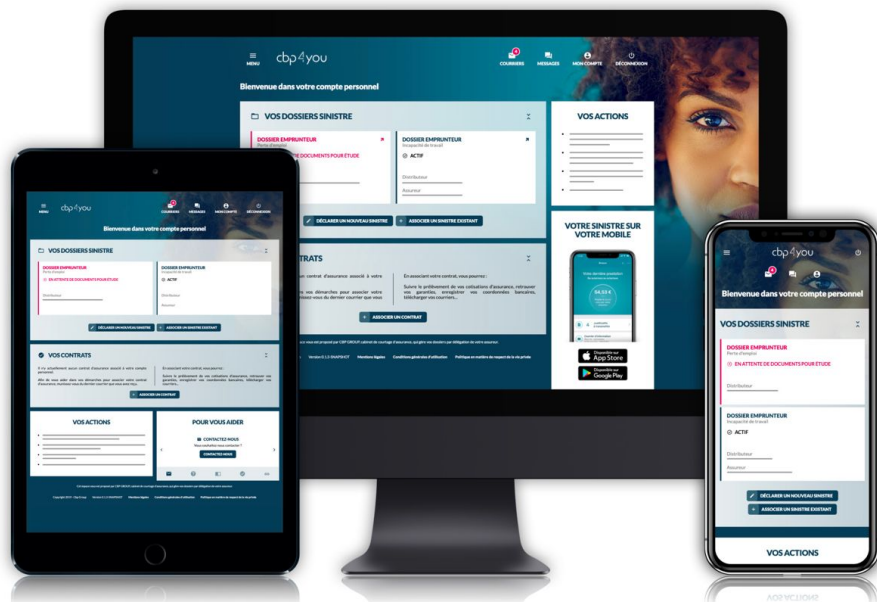
Product Owner

→ [Profil LinkedIn](#)

Liens

Site Cbp4You

→ <https://www.cbp4you.com>



réalisation DÉVELOPPEMENT MOBILE

Client, Wevenz

Wevenz est une application mobile qui permet d'organiser des événements entre amis. L'application intègre de nombreux outils facilitant la planification comme un chat, des sondages, l'envoi de photos et permet de retrouver ses amis simplement grâce à Facebook.

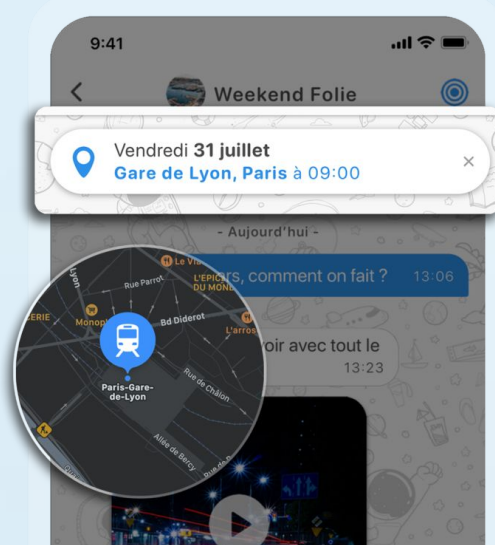
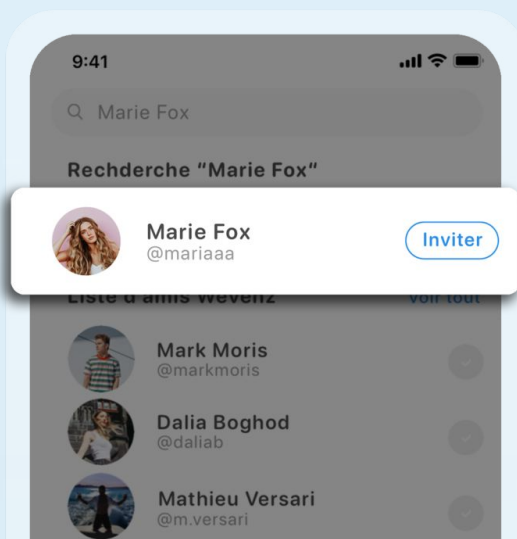
Localisation - Saint-Paul, la Réunion
Mode de travail - Remote uniquement
Type - Start up
Durée - 30 jours, nov. et déc. 2019
Type de contrat - Prestation
Etat du projet - En développement

Développer une application en React Native

- Compréhension et analyse du besoin
- Réalisation d'un chiffrage détaillé
- Initialisation de projet
- Implémentation des écrans réalisés par un designer tiers
- Connexion à l'API REST
- Définition de la structure de navigation et implémentation
- Optimisation des performances et de la mise en cache
- Implémentation du chat (sockets)
- Connexion à l'appareil photo pour permettre la prise de photos et l'upload
- Implémentation des notifications push

Stack technique

React Native
REST
TypeScript
Sketch



Valentin est un développeur exceptionnel! C'est mon avis! Il est rapide, efficace, il produit constamment plus que ce qu'on lui demande. Il respecte son cahier de charge et au-delà de tout il respecte l'identité de la boîte pour laquelle il travaille. Avec nous, il a eu une attitude positive du début à la fin et même quand il aurait pu s'impatienter dû à notre retard, il ne l'a pas fait. Il a été compréhensif. Je le recommande fortement!

Bertrand Bingono, CEO, Wevenz
<https://app.comet.co/freelancer/profile/d2k9VxBwYP>

Contacts

Bertrand Bingono - CEO
→ [Profil LinkedIn](#)

Liens

Site de présentation
→ <https://www.wevenz.com>

réalisation DÉVELOPPEMENT WEB

Client, Eurofune

Eurofune est une marketplace spécialisée dans le transport funéraire. Elle met en relation les acteurs du marché, leur permet d'optimiser leurs prestations et leur facilite la gestion administrative.

Localisation - Saint-Paul, la Réunion
Mode de travail - Remote uniquement
Type - Start up
Durée - 30 jours, sept. et oct. 2019
Type de contrat - Prestation
Etat du projet - En production

Développer une application en React

- Compréhension et analyse du besoin
- Réalisation d'un chiffrage détaillé
- Initialisation du projet
- Implémentation des écrans réalisés par un designer tiers
- Propositions d'améliorations graphiques dans le cadre du respect des bonnes pratiques d'UI design
- Définition et implémentation du routage
- Connexion à Stripe

Stack technique

React JS
REST
TypeScript
Stripe
Sketch

The screenshot shows a web form titled 'DEMANDE DE TRANSPORT'. At the top, there are five navigation tabs: 'TYPE DE TRANSPORT', 'PRISE EN CHARGE', 'REMISE DU CORPS', 'INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES', and 'DOCUMENTS JOINTS'. The main form area is divided into several sections: 'IDENTITÉ DU DÉFUNT' with fields for 'Nom' and 'Prénom'; 'MISE EN BIÈRE' with radio buttons for 'Dans les normes' (selected) and 'Hors norme (> 195 cm)'; 'AU DÉPART' with checkboxes for 'Cercueil hermétique' (checked) and 'Articles funéraires'; 'INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES' with a text area containing '2 Porteur seront présent pour la mise en bière à l'hôpital.'; and three sections for 'INTERLOCUTEUR PRISE EN CHARGE', 'INTERLOCUTEUR REMISE DU CORPS', and 'INTERLOCUTEUR FAMILLE', each with 'Nom' and 'Téléphone' fields. At the bottom, there are 'PRÉCÉDENT' and 'ENREGISTRER' buttons.

The screenshot shows a 'DEVIS' page for a transport service from 'De POITIERS à BRAGA'. It includes a table with columns for 'DESCRIPTION', 'QUANTITE', 'PRIX UNITAIRE', 'MONTANT (HT)', '% TVA', and 'MONTANT (TTC)'. The table lists two items: 'Transport de corps Avec mise en bière' and 'Frais de prise en charge'. Below the table, there are 'Total HT', 'Total TTC', and 'Frais de service HT' values. At the bottom, there are 'ANNULER' and 'CRÉER LE DEVIS' buttons.

DESCRIPTION	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT (HT)	% TVA	MONTANT (TTC)
Transport de corps Avec mise en bière	1222	0,60	733,2 €	10 %	806,52 €
Frais de prise en charge	1	43 €	43 €	20 %	51,6 €

The screenshot shows a 'PROFIL PUBLIC' page for a user. It features a profile picture, a star rating, and a list of 'MISSIONS RÉALISÉES' and 'VÉHICULES'. Below this, there is a 'VOTRE NIVEAU D'EXPÉRIENCE UTILISATEUR' section with a progress bar. The bottom part of the page includes 'À PROPOS' (About) and 'NOTATION' (Reviews) sections. The 'NOTATION' section shows a star rating and categories like 'Relationnel', 'Professionalisme', 'Propreté du véhicule', and 'Ponctualité'.

Contact

Jonathan Soury - Fondateur et CEO
→ <https://www.linkedin.com/in/eurofune/>

Lien

Site et application
→ <https://eurofune.com/>

compétences

WEB, MOBILE, BACK'END ET DESIGN

React

- Composants
- JSX/TSX
- Hooks
- Contexts
- Transferts de refs
- Portals

React Native

- Appareil photo
- Notifications
- Achats
- Navigation
- Partage

TypeScript

- Typage fort
- Generics
- Type guards
- Unions et intersections
- Classes

Design

- Sketch
- Charte graphique
 - Création
 - Implémentation
- Typographie
- Icomoon
- Material Design Guidelines
- Apple Interface Guidelines
- Undraw

Méthodes

- Agilité
- Scrum (PSM niv°1 2014)

Back'end

- Node JS
- TypeScript
- GraphQL
- Express
- CORS

Données

- SQL
 - Conception
 - Requête
- MongoDB
 - Requête

Cloud

- Google Cloud Platform
 - Storage
 - Functions
 - PubSub
 - IAM
 - Vision
- Firebase
 - Hosting
 - Authentication
- CleverCloud

API

- REST
- GraphQL
 - Apollo Server
 - Apollo Client
 - Apollo Codegen

Langues

- Français (natif)
- Anglais (professionnel)

Outils

- Git
- Trello
- Jira
- Slack
- VSC
- NPM et Yarn
- Prettier
- LocalTunnel
- Let's encrypt
- Google Lighthouse

Plateformes

- Stripe
- SendInBlue
- Firebase
- Google Analytics
- Mixpanel
- Sentry
- Fastlane
- App Store Connect
- OVH
- Webflow

Bibliothèques

- Emotion
- Luxon
- Lodash
- Joi
- Mustache
- PapaParse
- Sancho
- Material UI
- Sharp
- Axios
- Polished
- ...et bien d'autres

savoir-être

ANALYSE ASSESSFIRST

Toutes les informations présentées ici sont issues de la plateforme AssessFirst, solution de recrutement permettant d'évaluer le potentiel des profils et d'optimiser le processus de recrutement.

AssessFirst propose aux candidats de remplir 3 questionnaires, soit plus de 200 questions au total. Les questions portent à la fois sur la personnalité, les préférences et les compétences du candidat. Suite à ce questionnaire, AssessFirst propose un profil de recrutement.

Style personnel

On pense souvent que créativité et rigueur s'opposent ; Valentin en est le contre-exemple. Il se montre curieux envers la nouveauté, cherche une activité stimulante avec un rythme de travail soutenu. Il accorde tout autant d'importance à produire un travail de qualité. Il fait en sorte de ne pas trop s'illusionner et de prêter une attention particulière à aller au bout des projets qu'il entreprend. Indépendant dans la façon de conduire son travail, il est davantage centré sur sa mission que sur le versant relationnel de son activité.

Environnement de travail

Valentin est capable de s'épanouir dans des cultures très différentes. Il n'y a pas de mode de fonctionnement stéréotypé qui lui convienne dans l'absolu. Il trouve des avantages et des inconvénients à chaque environnement de travail. Ce n'est donc pas la culture d'entreprise qui va conditionner son investissement, mais plutôt la capacité d'un poste à lui apporter ce qu'il recherche à travers le travail. S'il retrouve ses principaux facteurs de motivation, alors peu importe le cadre dans lequel il évolue, il est capable de s'y adapter et de s'y retrouver.

Résolution des problèmes

Valentin a tendance à s'approprier facilement des concepts qui lui étaient initialement étrangers. Il est capable de comprendre des sujets nouveaux ou complexes sans avoir besoin de les voir mis en pratique. Prudent dans son approche, Valentin préfère s'en remettre à des techniques éprouvées. Il a donc tendance à observer et à s'approprier des savoirs qui ont fait leurs preuves et en lesquels il a pleinement confiance.

Comportements privilégiés

Anticiper les obstacles	Distinctif
Planifier et organiser	Distinctif
Innover	Avéré
Faire preuve de réactivité	Avéré
Soutenir les autres	Mobilisable
Perfectionner et contrôler	Mobilisable
Partager son enthousiasme	A développer
Diriger	A développer
Gérer le stress	Non développé
Développer ses relations	Non développé

Activités privilégiées

- Perfectionner
- Analyser
- Organiser

Motivations

Créer de nouvelles choses	Très important
Se préoccuper de l'esthétique	Très important
Analyser des données	Très important
Avoir de l'influence	Peu important
Travailler en équipe	Peu important
Être dans un cadre sécurisant	Peu important

Cultures d'épanouissement

- +++ Innovation
- + Collaboration
- + Organisation
- + Compétition

Mode de réflexion

- Privilégier les tâches complexes
- Ne pas rester bloqué sur un tâche
- S'appuyer sur des concepts éprouvés

Profil complet sur

https://app.assessfirst.com/_/profile/dsjifgj6-valentin-fruchet

modalités

Valentin Fruchet

+33 6 81 67 21 22

valentin@valentin.consulting

<https://www.valentin.consulting>

54 rue des écoles

Saint Gilles les Hauts

97435 - Saint Paul

Île de la Réunion, France

Consultant indépendant

SIREN 834 705 642

SARL au capital de 1000€

immatriculée au RCS de Nantes

Documents disponibles sur demande

Extrait KBIS de moins de 3 mois

Attestation de vigilance ou équivalent

Responsabilité civile professionnelle

Déclaration des bénéficiaires effectifs



Localisation

Originaire des Pays de la Loire, j'habite l'Île de la Réunion depuis 2019. J'effectue majoritairement mes missions en télétravail pour mes clients de métropole.

Le décalage horaire entre la métropole et la Réunion est faible :

- +3h quand la métropole est en heure d'hiver *quand il est 11h en métropole, il est 14h à la Réunion*
- +2h quand la métropole est en heure d'été *quand il est 11h en métropole, il est 13h à la Réunion*

En fonction des missions et du contexte sanitaire, je peux me déplacer en métropole.

Agrément CII

Je suis prestataire agréé au Crédit d'Impôt Innovation (CII). Cela peut vous permettre de récupérer jusqu'à 20% des sommes engagées dans mes prestations sous la forme de crédit d'impôt.

Pour en savoir plus :

<https://www.economie.gouv.fr/entreprises/crédit-impôt-innovation>

Liens

Site personnel

<https://www.valentin.consulting>

LinkedIn

<https://www.linkedin.com/in/valentin-fruchet/>

Comet, plateforme de mise en relation

<https://www.valentin.consulting/comet>