

Informations personnelles

Prénom : Elliot

Nom : Coene

Date de naissance : 19-08-1983

Localisation : Waterloo (20 km de Bruxelles)

Nationalité : Belge

Statut : Freelance / travailleur indépendant

Numéro de TVA : BE 0821 228 922



Taux horaire usuel : 55 €/h HTVA

Contact :

E-mail : elliot.coene@e-telier.be

Téléphone : +32 4 76 85 73 06

Website : <https://www.e-telier.be>

Résumé :

Depuis 2005, j'ai travaillé sur une grande variété de projets ; logiciels, sites web, applications, jeux vidéo, ... Ces expériences accumulées m'ont donné le savoir-faire et la confiance nécessaires pour me voir confier de plus en plus de responsabilités.

J'ai l'habitude d'être le lien entre une idée et sa réalisation finale, en prenant en charge les aspects techniques d'un projet de A à Z tout en communiquant avec chaque membre de l'équipe (clients, designers, chefs de projet, ...).

Maîtrisant les technologies front-end et back-end, je crée des interfaces visuellement attrayantes en utilisant **HTML5**, **CSS3**, et **JavaScript**, tout en mettant en œuvre des fonctionnalités robustes à l'aide de **PHP** et de bases de données **SQL**.

En résumé, je suis un développeur web polyvalent et fiable.

Grâce à ma vaste expérience, mes compétences techniques et mon sens de la communication, je suis bien équipé pour mener à bien des projets de développement web du début à la fin.

Compétences

Je suis un développeur web full stack, spécialisé dans les applications web.

Spécialisations :

- Analyse des besoins techniques d'un projet
- Programmation côté serveur avec **PHP**
- Création de bases de données **SQL** optimisées pour le projet
- Programmation côté client avec **Javascript, JQuery**
- Intégration de la charte graphique en **CSS3, HTML5**

Autres compétences :

- Outils graphiques comme **Adobe Photoshop**
- Développement d'applications à l'aide d'**Apache Cordova**
- Connaissance de Git, Unity 3D, Actionscript 3, ...

Langues :

Langue maternelle : Français

Langue étrangère	Lecture	Écriture	Écoute	Expression orale
Anglais	4/5	4/5	4/5	3/5
Néerlandais	2/5	1/5	1/5	1/5

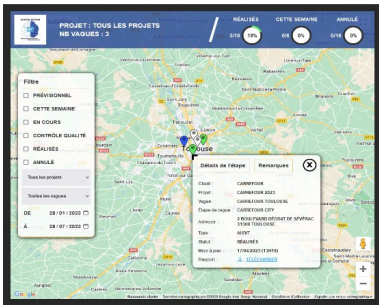
Expériences professionnelles

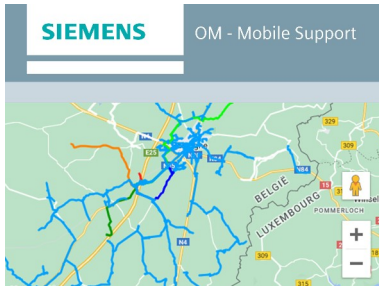
2010 – aujourd’hui Développeur freelance / E-telier

Développement de nombreux projets, avec un large éventail de responsabilités :

Développeur	Gestion de la création de l'ensemble du projet en fonction des besoins, des demandes et du budget du client.
Webmaster	Maintien d'un service et mise à jour d'un projet
Programmeur	Traduire un ensemble de demandes en codage concret
Intégrateur	Traduire les idées des graphistes en produits interactifs

Exemples notables :

SYSTELECOMS	2023	
<p>Programmation d'une application web utilisant Javascript pour le front-end et PHP pour le back-end, communiquant grâce à une API RESTful.</p> <p>L'application web est accessible à 4 types d'utilisateurs : Admin, Validateur, Technicien et Client. Chaque type d'accès utilisateur possède son propre ensemble d'outils et de fonctionnalités.</p> <p>L'objectif principal de l'application est de gérer les projets, créer les feuilles de route des interventions, encoder les données sur site, et d'envoyer des rapports PDF complets aux clients.</p> <p>L'utilisation de l'API Google Map permet de vérifier l'état des interventions en temps réel.</p>		
<p>Technologies: Javascript, PHP, HTML5 canvas, Google Map API</p>		


MOMS	2021	
<p>Programmation en partenariat avec Siemens d'une extension d'application web JQuery.</p> <p>1/ Visualisation orthoschématique Chargement asynchrone des couches à dessiner sur un canvas HTML5 (ligne, carré, cercle, image ou texte).</p> <p>2/ Affichage d'une carte Google Map personnalisée Chargement asynchrone des couches à dessiner à l'aide de l'API Google Map (ligne, polygone, cercle, image ou texte).</p> <p>L'objectif de l'application est de permettre aux techniciens en déplacement d'obtenir des informations en direct sur l'état du réseau électrique.</p>		
<p>Technologies: Javascript, JQuery, HTML5 canvas, Google Map API</p>		

Orchestra	2019	
Création d'une webapp de gestion de projet en ligne pour la société Siemens.		
L'outil permet aux utilisateurs de communiquer sur les projets auxquels ils sont affectés : <ul style="list-style-type: none"> • attribution des tâches • rapport d'avancement • collecte d'informations générales 		
Un système d'historique avancé permet de retracer toutes les modifications et leur auteur.		
Technologies: PHP, MySQL, Javascript, JQuery, CSS3		

Delasia	2018 - aujourd'hui	
Développement d'une webapp pour la gestion interne d'une entreprise alimentaire (commandes, promotions, réclamations, demandes, livraisons, ...).		
Il y a 3 types d'accès sécurisés : admins, vendeurs et clients, chacun avec ses droits et actions propres.		
Ce système en ligne est ensuite synchronisé avec leur logiciel interne centralisé (transferts descendants et ascendants).		
Technologies: PHP, MySQL, Javascript, JQuery, CSS3		

P&V F1 Simulator	2017 - 2018	
Application Android développée pour le salon de l'automobile de Bruxelles de 2018.		
L'objectif de cette application était de réguler les files d'attente du simulateur en jouant à un quiz et en saisissant les données des clients.		
Les données sont automatiquement synchronisées avec le serveur et accessibles aux vendeurs au bout de la file d'attente.		
Technologies: Cordova, Javascript, PHP, MySQL		


VRto.me	2016 - aujourd'hui	
Application Web conçue pour permettre aux professionnels de la VR de créer leurs projets de VR en ligne.		
La génération des projets est asynchrone ; chaque nouvelle modification de projet entre dans une file d'attente qui est traitée 24h/24 et 7 jours sur 7 en fonction du type d'abonnement de l'utilisateur.		
La partie e-commerce est basée sur un abonnement utilisant le service Fastspring.		
Technologies: PHP, MySQL, Javascript, JQuery, HTML5, CSS3, KRPano		


AMI Project	2015 - aujourd'hui	
<p>Application web de comptabilité et de facturation permettant à ses utilisateurs de gérer entièrement leur activité professionnelle en ligne.</p> <p>Création de devis, facture, bon de commande et de livraison. Tous les documents peuvent être exportés en PDF ou CSV, pour être imprimés ou envoyés au client à l'aide des outils de communication inclus.</p> <p>Les utilisateurs achètent différents types d'accès.</p>		
<p>Technologies: PHP, MySQL, Javascript, JQuery, HTML5, CSS3, TCPDF</p>		

2020 – 2022

Professeur / formateur

À partir de 2020, j'ai commencé à enseigner le développement web.

Réseau formation	2022	
<p>Cette école de formation propose différents cours pour adultes. J'y ai enseigné 3 formations différentes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • HTML - CSS • Javascript • PHP 		

IPES Wavre	2020 - 2021	
<p>Une école secondaire avec des élèves entre 14 et 18 ans. J'y ai donné des cours d'informatique pendant une année scolaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • HTML - CSS • Feuilles de calcul et applications bureautiques • Pièces détachées et assemblage d'ordinateurs 		

2006 – 2009

Programmeur principal chez Belle Productions

Employé au sein de la société de jeux vidéo Belle Productions en tant que programmeur principal et superviseur technique sur de nombreux projets.

J'étais en charge de :

- la construction et la maintenance des moteurs de jeu
- diriger l'équipe de programmeurs
- conseiller le concepteur du jeu
- guider les graphistes sur les questions techniques
- aider les intégrateurs et les concepteurs de niveaux

Projets:

- Les Secrets d'Ombyliss (Jeu vidéo - 2008-2009)
- Belgacom Kid City : La Boite à idées (Logiciel - 2008)
- Trolls de Troy : La Citée de la Mort Rose (Jeu vidéo – 2007-2008)
- Intervilles : le jeu (Jeu vidéo - 2007)
- Patrimonia (Jeu vidéo - 2007)
- Franklin et le trésor du Lac (Jeu vidéo – 2006)

2005 - 2006

Programmeur à l'Atelier de la page

J'ai été engagé pour développer une plateforme de commerce électronique pour les marchés et producteurs locaux.

Le concept de base était de créer 3 types d'accès et de contenu, chacun avec ses propres capacités :

- Admin : pour gérer le site web et les ventes
- Clients : pour acheter des produits
- Producteurs : pour présenter et vendre leurs produits

Formation

2002 – 2005

Bachelier en multimédia à l'Institut des Arts de Diffusion

Compétences acquises :

- Programmation (PHP, Actionscript, Lingo, ...)
- 2D design (Adobe Phoptoshop, Illustrator, ...)
- 3D design (3DSMax)
- Montage vidéo (Adobe Premiere)
- Montage son

Ce large champ de compétences s'est avéré un atout important pour m'aider à communiquer avec les différents membres qui composent une équipe de développement.

Comme projet de fin d'études j'ai développé un jeu vidéo, en supervisant une équipe de 4 designers.