



## En recherche d'un poste de développeur ReactJS - Dès Juillet 2018

Passionné d'entrepreneuriat depuis maintenant quelques années, je m'efforce jour après jour d'avancer dans une amélioration continue, entre la veille technologique, le management et la gestion d'entreprise.

### COORDONNÉES

Guillaume Forgue  
22 ans  
Bordeaux, France  
Permis B (véhiculé)

+33 6 15 75 92 58  
guillaume.forgue@gmail.com

/in/guillaume-forgue/  
guillaume-forgue.fr

gitlab.com/guillaumeforgue  
(repo privé sur demande)  
github.com/yoshiyo

### COMPÉTENCES

**ReactJS**  
Lifecycle, Props, JSX, Ternaire,  
HOC, Handle Events, React Router

**Redux**  
Hydrate props, remove states,  
actions, reducers, redux thunk

**Webpack**  
Standards configs, Webpack  
merge

**NodeJS**  
ExpressJS, Passport, Scripts,  
MongoDB, MySQL

**BDD & TDD**  
Basic comprehension of concepts

**Code Deploy**  
Jenkins, Gitlab, Github, Docker  
(basic level)

### FORMATION

INGESUP 2013-2018  
Mastère expert informatique  
et systèmes d'information

### PLUS D'INFOS

HYPE AWARDS - 2015  
Finaliste catégorie  
« Business Punk »

AWS CERTIFIED SOLUTIONS  
ARCHITECH - ASSOCIATE 2018  
MOOC  
En cours d'apprentissage (25%)

SERVEUR SIDE RENDERING WITH  
REACT & REDUX  
MOOC  
En cours d'apprentissage (50%)

### EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

**WECODE // 2016 - Aujourd'hui**  
Directeur technique

Co-fondateur et directeur technique d'une agence de stratégie digitale avec deux associés.

Gérance du pôle technique de l'entreprise. Choix des technologies utilisées pour les clients. Chef de projet et référent technique des équipes et prestataires. Management de deux stagiaires. Rédaction de cahiers des charges techniques et fonctionnels. Consultations et rédactions d'audits (stratégiques) SEO.

**Résultats:** +50 clients pris en charge. Recrutement de 15 prestataires (Développement, Adwords, SEO). Top clients : Camille In Bordeaux, Bonjour Darling

**TYREKT // Juin 2015 - Octobre 2015**  
Développeur

Création d'un projet tourné autour du pari sportif. Vocation à devenir la première plateforme de pari française sur les jeux vidéo.

Développement d'une application web avec un framework PHP. Apprentissage de la méthode SCRUM. Récupération de données sur l'API de Riot Games (League of Legends). Développement d'algorithmes de paris. Gestion automatique de la distribution des gains.

**En bref :** Utilisation d'un framework PHP (Slim) avec une récupération de données API, managé par la méthode SCRUM.

**ALT TAB PRODUCTIONS // Novembre 2012 - Octobre 2013**  
Streamer et animateur d'une WebTV

Participation à l'animation d'une WebTV de ogaming.tv. Créneau hebdomadaire pour commenter des parties de joueurs amateurs. Émission sponsorisée par Ubisoft.

Nombre de spectateurs maximums simultanés : 12 000

Commentateur officiel de la compétition Shootmania à la Gamers Assembly 2013 devant 2000 personnes.

**En bref :** Participation récurrente à de nombreux projets tournés autour du jeu vidéo en tant que commentateur.

### LANGUES

FRANCAIS  
Native

ANGLAIS  
TOEIC - 825

ESPAGNOL  
B2 - Écriture  
B2 - Compréhension

### PROJETS EN COURS

liseuse-numerique.fr  
Affiliation + SEO

gramti  
Réplique d'Instagram avec  
ReactJS/Native + GraphQL + Redux

### HOBBIES

Voyages

Échecs

Meetups