



JÉRÔME GAVINO

☎ 06 71 02 81 33

✉ jlaron230@hotmail.fr

📍 13490 Jouques

Réseaux & projets

🌐 [linkedin.com/in/jérôme-gavino-284a02b8](https://www.linkedin.com/in/jérôme-gavino-284a02b8)

📄 jeromegavinodev.com

🎨 jeromegavino.artstation.com

🐙 github.com/jlaron230

Compétences

🖨 Suite Adobe (Photoshop, Indesign, Illustrator, Première pro, After Effect)

🖥 Unity Engine
ZéroBraneStudio

🌐 CMS (Wordpress, Prestashop)
FileZila, WampServer, phpMyadmin
PostMan - Modélisation BDD

📦 Fusion 360

🔧 Bootstrap, Tailwind, MUI, GIT

🇬🇧 Anglais professionnel

Loisirs

- Jeux vidéos
- Voyages
- Randonnée
- Impression 3D
- Pêche à l'aimant

CONCEPTEUR D'APPLICATION WEB

Alternance - Bac+3 - 12 mois

Rythme : 3 semaines sur 4 entreprise

Informatique

Front end : *Html, Css, JavaScript*

Frameworks : *React, Tailwind, Bootstrap, Material UI*

Back-end : *Node-js, Express, Argon2, AlwaysData, SQL, PHP*

Programmation orienté objet, C#

Expérience développeur

2024 Développeur web (stage)

Oyopi/dignes les bains

Plugins graphiques (intégration/déploiement) Dév. web (HTML/CSS/JS/PHP) Analyse code, maquettage CMS, filtrage (Jetengine) SEO, responsive design, debugging.

Design web, logique (constructeur thème), CSS & JS
Fonctionnalités web (maquettes, déploiement, tests)
Design web responsive
Propositions & travail d'équipe

2024 Développement jeu vidéo

Projet personnel

Développement orienté objet. Codage informatique (C#, Javascript). Utilisation du moteur de développement Unity Engine. Level design et mise en application des éléments en jeu.

Conception de l'espace UI et des graphismes 2D. Stratégie marketing et promotion du projet (Concours, réseaux sociaux, Bêta-test, exposition).

FORMATIONS

2024/2025 Bachelor Développeur concepteur d'application

À venir

Technologies à venir : Java - SQL - NoSQL - HTML - CSS - JavaScript - PHP - Ruby - Python

2023/2024 Développeur web et web mobile Bac+2

Simplon Aix

2018 *Web designer Bac +2*

Centre ADF Manosque

AUTRES EXPERIENCES

2020/2022 Imprimeur polyvalent

AMU/Aix-En-Provence