



Baptiste TURMO

Développeur Logiciel / Fullstack Junior

✉ baptisteturmo8@gmail.com

📍 Marignane

☎ 06 14 58 53 08

🔗 <https://www.linkedin.com/in/baptiste-turmo/>

📄 Permis B

Hard Skills

Programmation : Python, Java, C++

Web : JavaScript, PHP, HTML, CSS , TypeScript

Outils & Systèmes : GitHub, GitLab, Linux

Bases de données : SQL

Design & Modélisation : Figma, Blender

Soft Skills

Curieux et ouvert d'esprit

Persévérant et résilient

Dynamique et enthousiaste

Organisé et rigoureux

Langues

Anglais

B2 : niveau intermédiaire

Espagnol

Débutant

Centres d'intérêt

Design UI/UX

Passionné par l'ergonomie, la psychologie cognitive et l'analyse critique d'interfaces existantes pour comprendre ce qui fait un bon parcours utilisateur.

Jeux-Vidéos

Intérêt particulier pour les mécaniques de jeu (gameplay) et l'architecture logicielle, complétant mon attrait pour le développement et la logique.

Musculation

Pratique régulière qui me demande de la discipline, de la constance et un fort esprit de dépassement de soi au quotidien.

Musique & Guitare

Pratique instrumentale alliée à une passion pour l'écoute et la découverte d'albums, nourrissant ma créativité et mon ouverture d'esprit au quotidien.

Développeur logiciel junior diplômé d'un BUT Informatique, je suis à la recherche d'un poste en CDD ou CDI. Ayant fait mes preuves lors d'un projet de migration technique complexe chez Airbus Helicopters (architecture Python, intégration continue), je suis capable de m'adapter rapidement à de nouveaux environnements techniques. Passionné par la création d'applications et l'optimisation des parcours utilisateurs, je suis prêt à m'investir dans vos prochains défis technologiques.

Expériences professionnelles

● Stage - Développement logiciel et aéromécanique

De fev. 2026 à juin 2026 Airbus Helicopters Marignane

- Migration et Architecture : Pilotage de la migration technologique d'un outil d'analyse aérodynamique (VBA vers architecture logicielle Python) pour gagner en performance et en maintenabilité.
- Développement technique & UI : Développement du moteur de calcul dédié aux performances des hélices et conception d'une interface utilisateur (UI) moderne facilitant l'exploitation des données par les ingénieurs.
- DevOps & Qualité : Mise en place d'une base de non-régression automatisée et validation scientifique des fonctions, avec suivi strict des standards industriels (versioning avec GitLab, CI/CD avec Jenkins).

● Stage - Développement Web Fullstack

D'avr. 2025 à juin 2025 Hôpital de Martigues Martigues

- Création d'application : Conception et développement complet (PHP, SQL, JavaScript, HTML, CSS) d'une application web permettant le calcul automatique de la consommation de gel hydroalcoolique.

● Employé Commercial

Août 2024 Super U Nyons

- Assistance au responsable de rayon et organisation des vitrines.

Diplômes et Formations

● 2023-2026 BUT Informatique

De sept. 2023 à juin 2026 Iut Aix Marseille Aix-en-Provence

Parcours Réalisations d'applications : conception, développement, validation.

● Baccalauréat technologique STI2D

De 2020 à 2023 Lycée Pierre Mendès France Vitrolles

- Spécialité 1: Système d'information et Numérique
- Spécialité 2: Mathématiques et Physique Chimie

Projets

● Projet de 3ème année (SAÉ) | Application mobile médicale "Secuderm"

De sept. 2025 à jan. 2026 Secuderm Aix-en-Provence

- Développement IHM & UX : Amélioration de l'interface utilisateur (UI/UX) et correction de l'affichage pour optimiser l'expérience des professionnels de santé.
- Développement Back-end & API : Intégration de nouvelles fonctionnalités côté serveur via l'API (NestJS), connexion à la base de données (Supabase/PostgreSQL) et implémentation du stockage cloud (AWS) pour les médias médicaux.
- Reprise et architecture : Prise en main, débogage et optimisation d'une application mobile existante fonctionnant sous une architecture MVC stricte.
- Stack technique : TypeScript, React Native (Expo Go), NestJS, Supabase, AWS.

● Développement de jeu en Java et JavaFX

De mai 2024 à juin 2024 . Aix-en-Provence

Jeu réalisée dans le cadre d'une SAE sur 1 mois (realisation d'une logique de jeu et d'une interface)