

JULIEN LE MASSON

RECHERCHE UN STAGE EN DATA ANALYSE POUR JANVIER-JUIN 2016

FORMATION

SUP'INTERNET

2013 - 2016

Bachelor en Business & e-marketing

Stratégie digitale, data analyse, webmarketing, game design, gestion de projet

PARIS DESCARTES

2010-2013

Licence Mathématiques et Informatique

Mathématiques, langage C, économie

LYCÉE FÉNELON

2010

Baccalauréat Scientifique - Mention Bien

Spécialité Mathématiques

DÉTAILS

13 rue d'Estienne d'Orves
94220 Charenton-le-Pont

06.13.52.16.68

julien.maczon@gmail.com

23 ans (15/06/1992)

LANGUES

Français - Langue maternelle

Anglais courant

INTÉRÊTS & LOISIRS

SPORTS

Pratique du tennis depuis 16 ans, pratique du volley-ball

JEUX VIDÉO

Jeu en ligne (League of Legends, Dragonica), jeux de rôle (Fire Emblem, Valkyria chronicles) et intérêt pour l'esport (LCS)

AUTRES

Pratique des échecs en club pendant 1 an

Passion pour l'écriture

www julien-lemasson.com



@Leype_



Julien Le Masson

EXPÉRIENCES

ANOTHER DEATH

Depuis Décembre 2014

Chef de projet & Game Designer

Création d'un jeu mobile géolocalisé sur la thématique des zombies. Gestion d'un groupe de 12 personnes et responsable du Game Design.

SEO.FR

Février - Mai 2015

Assistant chef de projet SEO

Stage d'une durée de 3 mois consistant à effectuer le référencement naturel d'une vingtaine de clients en allant du relationnel à la technique.

RESTOPOLITAN

Juin -Septembre 2014

Assistant du responsable web marketing

Stage d'une durée de 4 mois consistant à gérer la stratégie de mailing, la communication sur les réseaux sociaux, la création de contenu et la mise en place d'outils numériques pour des actions commerciales.

COMPÉTENCES

DATA SCIENCE

Google analytics, DataViz, R, Excel, Tracking

RÉFÉRENCEMENT

Adwords, SEO, Mentions, GWT, Ranks

WEB MARKETING

E-mailing, landing page, parcours utilisateur, conversion

ANALYSE DU MARCHÉ

Benchmark, PESTEL, PORTER, SWOT, SMART, KPI

BUSINESS PLAN

Bilan, compte de résultats, budget prévisionnel

LANGAGES WEB

HTML 5, CSS 3, PHP

COMMUNICATION DIGITALE

RP & influence, recommandation stratégique, CM

GAME DESIGN

Game design document, amification, modèle économique, gestion de communauté

AUTRES

Travail en groupe, culture internet, capacité à travailler dans l'urgence, connaissance du secteur