



07 83 08 67 16

24/04/2005

Permis B



https://github.com/AlexandreVILLANI

villalex405@gmail.com

alexandre-villani.vercel.app



6 rue de Les Aynans, 70200 Vouhenans



A PROPOS

Je suis étudiant en troisième année de Bachelor Universitaire de Technologie (BUT) en informatique à l'IUT Nord Franche-Comté. Ma passion pour le domaine, notamment la programmation, ne cesse de croître. Passionné de photographie, j'apprécie particulièrement concevoir des solutions numériques qui mettent en valeur l'image et l'expérience visuelle.

COMPÉTENCES

- HTML / CSS
- JavaScript
- Python
- Java
- SQL
- Node.js
- Vue.js
- PHP
- Angular
- Swift
- C/C++
- Flutter

SAVOIR-FAIRE

- Analyse d'un cahier des charges
- Collecte, analyse et visualisation des données
- IDE JetBrains, Visual Studio Code

CENTRES D'INTÉRÊT

- Veille Informatique: theverge.com, frandroid.com, journaldugeek.com, ...
- Photographie : sports motorisés, photographie de rue, portrait
- Jeux vidéo : Souls games, aventure, ...
- Sport : tennis

Alexandre VILLANI

FORMATION

● Bachelor Universitaire de Technologie (BUT) Informatique 2023 – 2026

Parcours : Réalisation d'applications – conception, développement, validation
1^{re} et 2^e années validées – 3^e année en cours
IUT Nord Franche-Comté – Belfort

● Baccalauréat Général 2023

Spécialité : Mathématiques et Physique-Chimie.
Lycée Georges Colomb, Lure.

PROJETS UNIVERSITAIRES ET PROFESSIONNEL

● PROJET STAGE / février 2026 – mai 2026

Développement d'une solution de dématérialisation pour une entreprise de galvanisation (gestion autonome du projet). Langages utilisés : PHP (Symfony), JavaScript, PostgreSQL.

● SITE STAGE / avril 2025 – juin 2025

Développement d'un site web pour une salle de sport, réalisé en autonomie dans le cadre d'un stage en entreprise. Le site présente la salle, permet de créer un compte, de consulter les différents cours et de les réserver.

● SITE INFORMATION / sept 2024 – juin 2025

Développement d'un site web d'information sur la ville de Belfort, au sein d'une équipe de 5 personnes à l'IUT. Les langages utilisés sont : Node.js, JavaScript, Python, MySQL.

● BATAILLE NAVALE / févr – juin 2024

Développement d'un jeu vidéo en 2D au sein d'une équipe de 4 personnes à l'IUT. Les langages et outils utilisés sont : Java, Boardifier (environnement imposé par nos professeurs), et le modèle MVC.

LANGUES

- Anglais : niveau B2 (niveau convenable)
- Espagnol : niveau A2 (notions)