



Ethan DUONG

Alternance – Développement Web (1 an)

✉ duongethan1@gmail.com

📍 Île de France

🔗 <https://ethan-dng.github.io/Portfolio/>

☎ 07 68 81 81 97

🏠 Noisy-le-Grand (93160)

📅 Né le 31/10/2005

Réseaux sociaux

🌐 @duongethan

Langues

Anglais

Espagnol

Soft Skills

Gestion de projet
Planification, suivi des tâches et respect des deadlines

Méthode agile
Scrum

HardSkills

Programmation
C, Python, Java

Développement Web
HTML, CSS, PHP, JS, React, NuxtJS, VueJS

Base de données
PostgreSQL, MySQL

Outils
Git, VsCode, Docker

Atouts

Curiosité

Résolution de problèmes

Esprit d'équipe

Rigoureux

Étudiant en 2^e année de BUT Informatique, je suis à la recherche d'une alternance d'un an à partir de septembre 2025 pour ma 3^e année. Passionné par le développement web, je souhaite approfondir mes compétences en programmation et contribuer activement à des projets concrets et innovants au sein de votre entreprise.

Rythme d'alternance : 1 semaine en entreprise / 1 semaine à l'IUT.

Expériences professionnelles

● Développeur Stagiaire

D'avril 2025 à juin 2025 Isart Digital Paris

- Développement d'une application web en Nuxt.js et PHP destinée aux étudiants pour faciliter la gestion de projets et la consultation d'informations pédagogiques.
- Conception et mise en place d'une borne de signalement de retards en PHP, permettant aux étudiants de s'auto-déclarer à leur arrivée en cours

Diplômes et Formations

● BUT informatique

De septembre 2023 à juillet 2026

IUT Marne-la-Vallée Université Gustave Eiffel Champs-sur-Marne

● Baccalauréat général

De septembre 2020 à juillet 2023 Lycée Flora Tristan Noisy-le-Grand

Spécialités : Mathématiques et Physique Chimie

Mention : Bien

Projets

Codex Naturalis

Objectif : Coder le jeu de société Codex Naturalis en Java en utilisant la librairie graphique Zen 5 de l'université Gustave Eiffel

- Conception des règles et des mécanismes du jeu
- Développement du projet en Java
- Intégration de la librairie graphique Zen 5
- Création de l'interface utilisateur pour une interaction intuitive et immersive
- Documentation du projet et démonstration finale

QIX (Jeu en Python)

Objectif : Développer en binôme une version du jeu QIX, sorti en 1981, en utilisant le langage de programmation Python.

- Utilisation du langage Python avec le module FLTK, spécifique à l'université Gustave Eiffel, pour la gestion de l'affichage et des interactions dans le jeu.

Wikispeed

Objectif : Créer un jeu compétitif où les joueurs doivent parcourir une série d'articles Wikipédia le plus rapidement possible.

- Développement de l'interface en React.js avec gestion du temps réel via WebSocket pour le mode multijoueur.
- Mise en place d'un algorithme en Python permettant de calculer les chemins les plus courts entre articles, utilisé pour générer des artefacts dynamiques dans le jeu.
- Intégration des mécaniques de jeu, de la gestion de session multijoueur et d'un système de classement.
- Travail en équipe avec Git, planification en méthode agile.