

## A propos de moi

À la recherche d'un contrat d'apprentissage en informatique, je suis passionné par la programmation et le développement. Mon objectif est de mettre mes compétences au service de projets innovants tout en continuant à apprendre et à évoluer dans un environnement professionnel.

- +33 7 67 27 87 18
- luisilonald14@gmail.com
- www.linkedin.com/in/ilan-luis
- Q Linas (91310)

## Langage

- Anglais Niveau B1/B2
- Espagnol Niveau B1

## Compétences

- Esprit logique et analytique
- Créativité
- Autonomie dans l'apprentissage
- Travail en équipe
- Gestion du temps

# **ILAN LUIS**

Recherche d'un contrat d'apprentissage de 24 mois dans le cadre de mon BUT 2 (2J/semaine) et BUT 3 (3J/semaine) parcours développement

## Compétences techniques

## Langages de programmation

#### Développement:

- C++
- Python
- HTML/CSS
- Java (en cours d'apprentissage)

#### Base de données :

• SQL

#### **Outils et certifications**

- Certification PIX
- Certification LinkedIn Learning développeur de logiciels

#### Compétences supplémentaires

- Utilisation de systèmes linux
- Conception et gestion de base de données
- Versionnement de code avec Git/GitHub

## Formations

Sept 2025 : BUT 2 Orsay parcours A développement Sept 2024 : BUT 1 Orsay informatique

2024 : Baccalauréat général - mention bien

#### Spécialités :

- NSI (Numérique et sciences informatique)
- Maths

2019 : Diplôme national du brevet - mention très bien

## Projets académiques et personnels

### Conception d'une base de donnée pour une banque

- Conception du SR et du MCD
- Création et gestion des tables en SQL
- Insertion de données fictives
- Développement de requêtes SQL (ex : Afficher les transactions de la semaine dernière)

#### Réalisation d'un site web pour un parc d'attraction fictif

- Création de plusieurs pages web en HTML/CSS avec animations et interactions
- Optimisation pour le responsive design
- Intégrations d'un système de réservation et d'éléments interactifs ( ex : fenêtre pop-up)

## <u>Développement de jeu vidéo 2D en C++</u>

- Développement d'un moteur de jeu en C++ avec gestion des collisions
- Ajout de mécaniques : ennemis qui suivent le joueur, différents niveaux, système de vie...

