



Paris, France

CONTACT

■ +33 7 68 93 28 24

✉ ethan.scelles@etud.u-pec.fr

💻 github.com/Lord8814

👤 [Linkedin ethan-scelles](#)

SKILLS

Avancées

Python - HTML - CSS - C - SQL

Intermédiaires

JavaScript - Java - C#

Outils

Visual Studio Code – Git

Permis B

SOFT SKILLS

Collaboration - Travail en équipe

Adaptabilité - Curiosité

Esprit critique - Pensée analytique

Communication

LANGUAGE

Anglais : Technique - B1

Espagnol : Notions

CENTRE D'INTERET

Créations de petits jeux vidéos

Créations de serveurs Minecraft

Sport : Basket – Badminton

Ethan Scelles

PARCOURS UNIVERSITAIRE

BUT Informatique

IUT de Créteil-Vitry

2024 – 2027 (En cours)

Développement logiciel, bases de données, réseaux et gestion de projets informatiques

Baccalauréat Général avec mention

Spécialités : Mathématiques - NSI - LLCE

2024 – 2025

EXPERIENCES

Projets Universitaire

(Situation d'apprentissage évalué)

Application web d'analyse de données démographiques (ONU)

- Développement d'une application web Python/Flask, architecture MVC
- Visualisation de données via graphiques et filtres interactifs
- Export des données et amélioration de l'interface utilisateur

Conception d'une base de données relationnelle SQLite

- Transformation de données CSV en base SQLite structurée et normalisée
- Modélisation relationnelle avec tables de dimensions et table de faits
- Requêtes SQL avancées et création de vues analytiques

Comparaison d'approches algorithmiques (tri de données)

- Implémentation et comparaison d'algorithmes de tri classiques
- Analyse des performances selon taille des données et cas d'exécution
- Étude de la complexité temporelle en C et Python

Projets Personnels

Déploiement et configuration de serveurs Minecraft personnalisés

- Installation, configuration et optimisation de plugins
- Modification et création de datapacks, ajout de fonctionnalités uniques
- Gestion des bases de données pour certains plugins

Unity 2D (C#) - projets complets de jeux

- Développement complet d'un jeu 2D : conception de scènes et animations
- Gestion des inputs, collisions, UI, scores et transitions entre scènes
- Gestion des données après fermeture du jeu

Python, Console ou Tkinter - projets GUI

- Création d'interfaces graphiques interactives pour les jeux
- Gestion des événements, boutons, canvas et animation simple
- Exemples : Morpion avec ou sans interface graphique, jeu de devinettes