



MIHUTA MIHAIL

DÉVELOPPEUR

Je suis à la recherche d'une alternance en développement. Je fait principalement du back, mais étant développeur, c'est mon travail de m'adapter si besoin du front.

Voici plus d'informations :

- **Type de contrat** → contrat d'apprentissage sur 1 ou 3 ans
- **Rythme** → 2 semaines en entreprise, 1 semaine en formation
- **Spé B3 (l'année prochain)** → Développement

📞 06 60 53 40 79

✉️ mihutamihail95@gmail.com

📍 03 rue François Truffaut,
95220 Herblay

👤 22 ans
Roumain



EXPÉRIENCES

15/1/2024 - 16/02/2024 - 6 SEMAINES

🔗 **E-commerce** 
Projet d'apprentissage

Description

Création d'un site e-commerce où les utilisateurs peuvent vendre des produits.

Conception

- (1) Conception du système d'authentification
- (2) Conception des fonctionnalités d'utilisateurs
- (3) Conception de la base de données
- (4) Conception de l'architecture MVC

Méthodologie

Chaque semaine, nous organisons une réunion de suivi du projet avec l'équipe. Nous utilisons Trello pour l'organisation et Discord pour la communication.

Moyens Techniques

→ SQL, PHP, HTML, CSS

21/11/2023 - 14/1/2024 - 8 SEMAINES

🔗 **API** 
Projet d'apprentissage

Description

Création d'une API pour gérer les opérations CRUD des utilisateurs et leur produits.

Conception

- (1) Conception des contrôleurs
- (2) Conception des services
- (3) Conception des modèles
- (4) Conception de l'accès au données
- (5) Conception de la base de données

Méthodologie

Chaque semaine, nous organisons une réunion de suivi du projet avec l'équipe. Nous utilisons Trello pour l'organisation et Discord pour la communication.

Moyens Techniques

→ C#, SQL

10/2022 - 05/2023 - 7 MOIS

🔗 **Tower Defense** 
Projet d'apprentissage

Description

Création d'un Tower Defense dans Unreal Engine en utilisant des blueprints. L'objectif est de protéger le château en plaçant des tours pour vaincre les ennemis.

Conception

- (1) Conception des mécaniques de tir des tours
- (2) Conception du système de placement des tours
- (3) Conception des vagues d'ennemis
- (4) Conception des améliorations des tours

Méthodologie

Mise à point du projet toutes les deux semaines avec l'équipe, avec suivi de l'avancement via Discord. De plus, tenue d'une liste des tâches complétées et à faire pour une meilleure organisation.

Moyens Techniques

→ Unreal Engine Blueprint

24/06/2024 - 09/08/2024 - 6 SEMAINES

🔗 **Interface CO2**
Stage

Description

Création d'une interface web pour une entreprise appelée Consort Group. L'objectif est d'avoir une interface fonctionnel pour aider avec le calcul CO2.

Conception

- (1) Conception de l'infrastructure technologique
- (2) Conception de l'interface avec Figma

Méthodologie

Mise à point du projet 2 fois par semaine (mercredi et vendredi) avec l'équipe.

Moyens Techniques

→ Python (w/ pandas, flask, jupyter notebook)
→ HTML, CSS (w/ bootstrap)
→ JS (w/ chart.js)

COMPÉTENCES

(Familiarités avec)

Backend

C#



Java



Golang



JS



Python



Database

SQL



Game Development

Unreal Engine BP



Unity



Operating Systems

Bash



FORMATIONS

2022 - 2027

Bachelor Informatique - B2

Paris YNOV Campus, Nanterre

2020 - 2022

BTS Services Informatique aux
Organisations

SOFT SKILLS

↳ Ouverture d'esprit

↳ Esprit critique

↳ Gestion du temps

LANGUES

Anglais **C1**

Français **B1**

CENTRES D'INTÉRÊT

↳ Jeux Vidéos

↳ Escalade

↳ Athlétisme