



# Mika Chue Waye

ETUDIANT EN 3EME ANNÉE DE B.U.T. INFORMATIQUE  
EN RECHERCHE D'UNE ALTERNANCE

- 06 38 04 33 60
- mika.chuewaye@gmail.com
- 34090 Montpellier
- [linkedin.com/in/mika-chue-waye-86949b231/](https://www.linkedin.com/in/mika-chue-waye-86949b231/)
- [mikachuewaye.github.io/portfolio](https://mikachuewaye.github.io/portfolio)

## COMPÉTENCES

- Java
- JavaFX
- HTML/CSS
- PHP
- JavaScript
- PLSQL
- C#
- Méthodes agiles (SCRUM)

## FORMATIONS

### B.U.T. INFORMATIQUE

I.U.T. de Montpellier  
Parcours : Intégration d'Application et  
Management du Système  
d'Information  
2021 - 2024

### BACCALAUREAT

Alliance Française d'Antsahabe  
Antananarivo, Madagascar  
Spécialité : Maths - Physique-Chimie  
Mention : Bien  
2020 - 2021

## LANGUES

niveau

Français	Langue maternelle
Anglais	Usage courant
Malgache	Langue maternelle

Etudiant en 3ème année de BUT Informatique à l' I.U.T de Montpellier-Sète. Passionné d'informatique, curieux et ouvert d'esprit, je suis prêt à m'intégrer à tout type de projet avec enthousiasme et efficacité.

## EXPERIENCE

### Création d'un jeu typé "RETRO" en JavaFX

SEPTEMBRE 2022 - JANVIER 2023

Dans le cadre de notre projet semestriel nous avons développé un jeu s'inspirant de la scène de moto dans le film TRON. Nous avons établi et utilisé la méthode agile SCRUM ainsi que Java et JavaFX comme langage de programmation.

### Code Game Jam 6e édition - IUT Montpellier-Sète

JANVIER 2022

### Code Game Jam 7e édition - IUT Montpellier-Sète

JANVIER 2023

Un concours avec pour thème "Maîtres du temps", en équipe, nous devons coder un jeu en 30heures. Langage utilisé: C#

- 2ème place au classement

Le jeu est disponible sur itch.io: [mikachue.itch.io/temporal-rift](https://mikachue.itch.io/temporal-rift)

### Site web - IUT Montpellier-Sète

DÉCEMBRE 2022 - JANVIER 2023

Création d'un site web d'e-commerce en PHP/HTML/CSS dans le cadre d'un sous projet semestriel.

### Développeur C# stagiaire

MAI 2023 - MI-JUILLET2023

SUJET DE STAGE : Développement d'un outil Unity en C# destiné à aider à la production de notre scénariste.

En tant qu'un des développeur du jeu "Stranded On An Island", ma principale mission a été d'enrichir l'outil nodal interne de l'entreprise en développant de nouvelles fonctionnalités. Dans le but de faciliter la réalisation et l'implémentation du scénario du jeu dans Unity.

Une version testable du jeu est disponible sur itch.io:

[awesomegameconcepts.itch.io/stranded-on-an-island](https://awesomegameconcepts.itch.io/stranded-on-an-island)

## ACTIVITÉS PERSONNELLES

J'aime dessiner, aussi bien en traditionnel qu'en digital et je m'intéresse beaucoup à l'industrie du jeu vidéo. Et l'informatique me permet de combiner ces deux passions en donnant vie à mes dessins.