



MIKA CHUE WAYE

ETUDIANT INFORMATIQUE
3ÈME ANNÉE B.U.T.

Passionné par l'informatique,
Mon expertise se concentre sur l'intégration des applications et le Management des Systèmes d'Informations, complétée par une solide maîtrise en programmation

- ☎ 06 38 04 33 60
- ✉ mika.chuewayne@gmail.com
- 📍 montpellier, 34090
- in linkedin.com/in/mika-chue-waye
- 🌐 mikachuewayne.github.io/portfolio

COMPÉTENCES

- Web Design *back & front end*
- Frameworks *symfony*
- Java & JavaFX
- Base de données
- C#
- PGI / ERP *dolibarr*
- Management de projets
- Méthodes Agile

FORMATIONS

B.U.T. INFORMATIQUE

I.U.T Montpellier - Sète
2021 - 2024

BACCALAUREAT

Alliance Française d'Antsahabe
2020 - 2021
Spécialité Mathématique - Physique-Chimie
Mention Bien

LANGAGES NIVEAU

Français	Couramment
Anglais	Fluent
Malgache	Avancé

ASSOCIATIF

Membre actif de l'association des
Serres de l'I.U.T. de Montpellier :
Evergarden

HOBBY

Graphisme
Photographie

EXPÉRIENCES

DÉPLOIEMENT ET APPAIRAGE D'UN PGI À UNE APPLICATION

Projet semestriel

Présent

- Installation et configuration d'une API (Dolibarr)
- Installation et configuration d'un outil de virtualisation de conteneurs (Docker)
- Requêtes API (PHP - cURL)
- Administration d'une Base de Donnée (SQL)
- Management d'équipe

STAGE : DÉVELOPPEUR C#

Awesome Game Concepts

Mai 2023 - Juillet 2023

- Développement d'un outil nodal pour Unity en C# destiné à aider à la production de notre scénariste
- Collaborer dans une équipe en méthode Agile
- Intégration d'assets dans un moteur de jeu

CRÉATION D'UN PGI ET INTÉGRATION D'APPLICATION

Projet semestriel

Février 2023 - Mai 2023

- Langages utilisés: JAVA, JavaFX, SQL, Python
- Développement d'un logiciel en Java
- Création d'interface utilisateur en JavaFX
- Management d'une base de donnée
- Management d'équipe en méthode Agile

CODE GAME JAM 7E ÉDITION - IUT MONTPELLIER-SÈTE

Evènement compétitif

23 - 25 Janvier

- Un concours avec pour thème "Maîtres du temps", en équipe, nous devons coder un jeu en 30heures.
- Langage utilisé: C#
- 2ème place