Miguel Angelo Brandao Silva

Développeur Web

Étudiant en informatique passionné par le développement web, avec des compétences en création de sites web avec les langages HTML, CSS, JavaScript et PHP. Actuellement à la recherche d'un stage dans le domaine du développement web pour acquérir de nouvelles compétences, approfondir les miennes et contribuer activement à des projets stimulants.



Projet d'École: Création d'une Boutique en Ligne de Chaussures

Ynov Lyon, Lyon 2 - Depuis mars 2024

Conception et développement d'une boutique en ligne spécialisée dans la vente de chaussures, réalisée dans le cadre d'un projet d'école en équipe. Responsable du développement du front-end du site web, en utilisant HTML, CSS et JavaScript pour créer une interface utilisateur attrayante et conviviale.

Projet d'École : Site Web pour VEL (Vie Étudiante Lyonnaise)

Ynov Lyon, Lyon 7 - avr. 2023

Conception et développement de pages web pour le projet VEL, une initiative visant à fournir des ressources et des informations aux étudiants sur la vie étudiante à Lyon.Responsable de la création de plusieurs pages web, en veillant à une conception responsive et à une expérience utilisateur optimale.

Projet d'École : Création de Questionnaires Pédagogiques sur AWS (Amazon Web Services)

Ynov Lyon, Lyon 2 - 2022 / 2023

Apprentissage et documentation sur les services AWS (Amazon Web Services) dans le cadre d'un projet éducatif.

Conception et développement de questionnaires interactifs portant sur les différents services AWS étudiés, afin de renforcer la compréhension et l'application pratique des concepts appris.

FORMATIONS

Bachelor 2: Informatique

Ynov, Lyon 2 - Depuis 2022

Baccalauréat technologique

Lycée Condorcet, Saint-Priest - 2022



CONTACT

06 03 37 19 59

miguel.brandaosilva69@gmail.com

0

Lyon

19 ans

Permis B (véhiculé)

COMPÉTENCES

Développement Web

PHP, HTML, CSS, JS

Collaboration

Créativité

Persévérance

LANGUES

Portugais: C2

Anglais: A2

CENTRE D'INTÉRÊTS

Sport

Football,basketball

Dessin

Papier, tablette graphique