

Farhaan Mohammad Sa'ad Beeharry

Port Louis, Maurice, 11611

+230 5707 6881 || contact@farhaan.info || Portfolio en ligne sur farhaan.info
linkedin.com/in/farhaan-beeharry

Profil Personnel

Ingénieur logiciel motivé par les résultats, avec 1+ an d'expérience dans le développement d'applications commerciales. Améliorer et développer des fonctionnalités logicielles avec de fortes capacités de résolution de problèmes, responsable et dévoué, cherche à utiliser mes compétences et à avoir un impact significatif en tant qu'ingénieur logiciel.

L'expérience professionnelle

Ingénieur, Juin 2023 à présent

Event Store Ltd, Regus Medine Mews, La Chaussée, Port Louis, Maurice

- Codage et débogage en C#.
- Développement, support, examens, maintenance. Disponibilité pour les urgences.

Ingénieur logiciel, Janvier 2023 à Mai 2023

Information Technology ELCA Ltd, Saint-Pierre, Maurice

- Maintenir et développer applications Angular et Java, compétences de conception cruciales.
- Dépanner et résoudre les problèmes techniques du projet.

Ingénieur logiciel associé, Août 2021 à Décembre 2022

Information Technology ELCA Ltd, Saint-Pierre, Maurice

- Utiliser Flutter, Angular, Java pour des projets tiers, compétences de conception cruciales.
- Changements et modifications efficaces basé sur spécifications de conception spécifiques.

Développeur d'applications mobiles (stage), Mai 2020 à Août 2020

Navigation and Geocoding Technologies Ltd, Port-Louis, Maurice

- Développement Mobile de l'Application "Naveo Driver" avec Flutter.
- Résoudre des problèmes complexes, écrire des codes et s'adapter aux demandes des clients.

Stagiaire Ingénieur Réseaux (Stage), Mai 2019 à Août 2019

Secure Services Mauritius Ltd, Port-Louis, Maurice

- Shadow des ingénieurs dans le déploiement et la configuration des dispositifs de réseau.
- Assurer la sécurité du réseau en développant et en configurant l'accès au réseau.

Education

BSc Computer Science (Systems Engineering) – Mention First Class, 2018 to 2021

Middlesex University Mauritius, Flic-en-Flac, Maurice

Cambridge Higher School Certificate – A Level, 2017

Collège Royal de Curepipe, Curepipe, Maurice

Cambridge School Certificate – O Level, 2014

Collège Royal de Curepipe, Curepipe, Maurice

Certificats

Financial Services Commission, Décembre 2022

Gagnant du troisième prix – Concours de conception d'applications mobiles

ELCAdeMy, Février 2022

Information Technology ELCA Ltd, Maurice – Formation Angular et Java

UoM Online Inter-University TechWar, Mars 2021

Gagnant du deuxième prix – Crackathon Challenge

DigiCup 2020 – Digital Solution Challenge, Novembre 2020

Gagnant du deuxième prix – Application Mobile – Flutter

Introduction à la mécatronique – Utilisation de la carte Arduino, 2020

School of Electronics, Maurice

Introduction aux Compétences en Programmation, 2017

RRJ Learning Centre, Maurice

Introduction à l'informatique – 2, 2015

RRJ Learning Centre, Maurice

Australian Mathematics Competition (Annuel), 2010 to 2015

Collège Royal de Curepipe, Maurice (Organisé par Australian Mathematics Trust, Australie)

Compétences techniques

- **Développement Web** : HTML/CSS, Angular, JavaScript and TypeScript
- **Développement d'Applications Mobiles** : Flutter (iOS and Android)
- **Langages de Programmation** : Java (Spring / Spring Boot), C#, Dart, PHP, Python and SQL
- **Outils** : Jira, Git, Confluence, IntelliJ and Visual Studio Code

Compétences Professionnelles

- **Capacité à effectuer plusieurs tâches à la fois** - Jongler avec différentes activités de travail et déplacer l'attention entre les tâches
- **Créativité** – Introduire des idées nouvelles et innovantes en utilisant l'imagination et l'originalité
- **Gestion efficace du temps** – Coordination efficace des tâches et des activités
- **Apprentissage rapide** – Acquérir rapidement des compétences techniques, suivi du développement et adaptabilité rapide
- **Résolution de problèmes** – Capacité à gérer, déterminer et résoudre des problèmes

Projets / Expérience Pertinents

- Youth in Action – Projet de concours DigiCup 2020 (Gagnant du deuxième prix) - Flutter
- Système de détection de flamme – Arduino and xBee
- Système d'irrigation automatique – Arduino, Flutter and Firebase
- Système d'évaluation des candidats – Angular and Java (Spring / Spring Boot)

Références disponibles sur demande