

Ghofrane Mannai

Étudiante en cycle ingénieur en informatique et multimédia



✉ ghofranemanni2019@gmail.com ☎ +216 50965570

📍 Tunis, Tunisie 🌐 /in/ghofrane-mannai-2866691a1

🔗 https://github.com/GhofraneMannai

Profil

Motivée, innovante et adaptable, je suis passionnée par les nouvelles technologies et désireuse de mettre en œuvre mes compétences en réalité virtuelle et technologies immersives.

Même si je n'ai pas encore beaucoup d'expérience dans ce domaine, je suis en train d'acquérir une expérience active et de m'adapter grâce à ma curiosité et ma volonté.

Je recherche un stage de fin d'études pour mon cycle ingénieur en informatique et multimédia, à partir de février 2025, pour réaliser mon mémoire de fin d'études.

Compétences

TECHNIQUE:

- C, Java, JS, Python, C++, C#
- PL/SQL, NoSql, Firebase
- HTML5/CSS3, Bootstarp, Angular, Php, Node.js, Flutter, Three.js
- UML
- VR, AR, Unity, 3D, 2D
- Slack, Trello, Git

NON-TECHNIQUE :

Agile & Scrum, Gestion d'équipe, Leadership

Organisations

Jeunes Ingénieurs ISAMM

Cheffe département projet

2023/11 – présent

Gérer une communauté de 30 membres dans le département projet. Organiser des sessions de formation hebdomadaires (UI/UX design, Web, etc.) ainsi que des compétitions et des défis entre les membres.

Langues

Arabe

Maternelle

Français

Couramment

Anglais

Prix

Défi RSE ISAMM

2ème place gagnant

2024

EcoCity

Hash Code

2020

Compétition de codage

Expérience professionnelle

Stagiaire développeur VR

Inherited Games Studio

2024 – présent | Tunisie

Projet de stage : Réalisation d'un jeu de tir en réalité virtuelle avec une multitude d'armes. Ce jeu convient à tous les âges sans aide. Le jeu est divisé en deux parties : une salle d'entraînement pour initier l'utilisateur aux différentes mécaniques du jeu, et la partie principale du jeu.

Stagiaire développeur web, Stage de fin d'étude

Lovotech

2022/02 – 2022/06 | France

Projet de stage : Développement d'une application web de gestion d'entreprise Lovotech : partie client + partie admin.

Mots clés: SpringBoot, AngularJs, Sql.

Stagiaire développeur web

Helma Soft

2020/08 – 2020/09 | Tunisie

• Apprendre à développer une application en utilisant le langage "python"

• Développement d'une application web de gestion des contacts en utilisant les langages html, css, js (partie front-end).

Éducation

Diplôme d'ingénieur: Informatique et Multimédia

Institut Supérieur des Arts Multimédia de la Manouba (ISAMM)

2022/09 – présent

diplôme de licence nationale: Science informatique

Ecole supérieure des sciences et de la technologie de Hamem Sousse (ESSTHS)

2019/09 – 2022/06

Projets

Projet de fin d'année

2024/01 – 2024/06

Développement d'une métaheuristique pour l'allocation optimale des machines virtuelles dans le contexte du green cloud computing et faire la simulation de cette métaheuristique.

Mots clés: Java, Cloud Sim

Simulation d'un endroit virtuel 3D

2024

Simulation d'un shoes shop virtuel contenant des objets 3D en utilisant le Three.js.

Mots clés: Three JS, 3D

Cendrellon Story Project

2024

Développement de deux scènes avec OpenGL dont le concept de la première scène est d'afficher l'histoire cendrellon sous forme de video youtube et la deuxième scène sous forme de cinéma avec animation des images et son.

Mots clés: OpenGL, C++, Glad, Glm, Glfw

Gestion de chœur (partie backend)

2023/11 – 2024/01

Développement de la partie backend pour une application web de gestion de chœur.

Mots clés: Node JS, NoSQL

Belvédère Game

2023

Développement d'un jeu 2D basé sur le contexte du Belvédère de Tunis. Cette application permet aux utilisateurs de découvrir cet endroit en scannant des QR codes ou des images. Si le code ou l'image scanné(e) est valide, un jeu spécifique à cet emplacement s'affiche. Sinon, une vidéo descriptive de l'emplacement est présentée.

Mots clés: Unity, C#, 2D, Vuforia, QRCode

Cheetos Game

2022

Développement d'un jeu 2D dans l'univers de Cheetos, comportant deux niveaux : le premier est un jeu de mémoire, et dans le second, le personnage Cheetos collecte des grains de chips.

Mots clés: Unity, C#, 2D