



Assane KANE

Etudiant en informatique

kaneassane81@gmail.com



0766048211



Toulouse



logibuilder.github.io/Portfolio/



linkedin.com/in/assane-kane-10bb19267



github.com/Logibuilder?tab=repositories



Étudiant en L3 MIASHS à l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès, passionné par le développement logiciel et la création de solutions innovantes. Je recherche un stage en développement logiciel pour avril 2024 afin de mettre mes compétences techniques au service d'une organisation dynamique et innovante. DEBUT: 14 AVRIL 2025, DUREE : deux mois ou plus

FORMATIONS

Licence MIASHS(Mathématiques et Informatique Appliquées aux Sciences humaines et Sociales)

université Jean Jaurès Toulouse

09/2024 - Present

Toulouse

PROJET ACADEMIQUES

Application de gestion automatique des emplois du temps

université Toulouse 2 Jean Jaurès

11/2024 - Present

Génération automatique d'emplois du temps pour les professeurs en fonction des disponibilités, des priorités des matières et des types de salles.

missions

- création de compte enseignant, modification de l'emploi du temps, interface administrateur

Système de gestion de parking - DreamPark

université Toulouse 2 Jean Jaurès

11/2024 - 01/2025

Gestion des places de parking avec attribution automatique, suivi des accès et statistiques de fréquentation.

missions

- Développement de l'attribution automatique des places, Suivi des accès, Affichage en temps réel des disponibilités

PROJETS PERSONNELS

Quizz Musical

- Application web pour tester la culture musicale des utilisateurs, avec la possibilité de proposer de nouvelles questions via un formulaire.

Bowling Game (11/2024 - 12/2024)

- Développement d'un jeu de bowling en Java, avec une interface en console. La logique métier gère les scores et les règles du bowling, offrant une expérience interactive via le terminal

EXPÉRIENCES EN ENSEIGNEMENT

Tuteur en mathématiques, cours privés

10/2013 - 07/2021

JOAL, SENEGAL

tâches/missions

- Encadrement d'élèves de primaire et collègue en mathématiques.
- Aide à la compréhension et correction d'exercices pour améliorer leurs résultats scolaires.

COMPETENCES TECHNIQUES

Langages de programmation

JAVASCRIPT, PYTHON, JAVA, PHP, SQL, C/C++

Langage de conception

UML

Frameworks

react, Node.js, bootstrap 5, spring boot, junit 4, junit 5, unittest,

SGBD

MariaDB, MySQL, PostgreSQL

SOFT SKILLS

Esprit d'équipe

Autonomie

Gestion du temps

Communication

leadership

LANGAGES



Anglais



Français

CENTRES D'INTÉRÊT

développement logiciel

pêche