

Rima Nafougui

Courriel: rimanafougui99@gmail.com | Téléphone: (514) 402-1800

GitHub: github.com/Mercuryy200 | LinkedIn: linkedin.com/in/rima-nafougui | Portfolio: rimanafougui.com

APPROCHE

Étudiante en informatique avec 2+ ans d'expérience en développement full-stack, spécialisée en React/Next.js et technologies web modernes. Conçu et déployé 5+ applications prêtes pour la production. Recherche un stage d'été 2026 en développement logiciel pour contribuer à des projets impactants.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- **Langages :** JavaScript/TypeScript, Python, Java, C#, Swift, Kotlin, PHP, C++, HTML5/CSS3
 - **Frontend:** React, Next.js 14, Vue.js, Tailwind CSS, Framer Motion, SwiftUI
 - **Backend:** Node.js, Express.js, ASP.NET, PHP, API RESTful
 - **Bases de données :** PostgreSQL, MySQL, MongoDB, Supabase, Prisma ORM
 - **DevOps et Cloud :** Vercel, GitHub Actions, AWS, Docker
 - **Outils :** Git, GitHub, VS Code, Visual Studio, Unity, Postman, Linux
 - **Méthodologies :** Agile/Scrum, Développement piloté par les tests (TDD), CI/CD
-

FORMATION

Technique en Web et Applications | Diplôme prévu en mai 2026

Cégep Ahuntsic, Montréal, Québec

- Cours pertinents : Structures de données et algorithmes, Programmation orientée objet, Systèmes de bases de données, Développement web, Systèmes d'exploitation Linux, Développement mobile natif, Développement C#/.NET, Développement de jeux en C#
- Disponible pour un stage : Mars 2026 – Août 2026

Baccalauréat en génie logiciel | Automne 2026

Université Concordia, Montréal, Québec

- Diplôme prévu : Juin 2030
-

PROJETS

Application Web Organisateur de Garde-robe | [GitHub](#) | [Démo](#)

Next.js, Supabase (PostgreSQL), NextAuth.js, Tailwind CSS, Vercel | Septembre 2025 – Présent

- Conçu une application full-stack de gestion de garde-robe avec authentification utilisateur sécurisée via NextAuth.js supportant les fournisseurs OAuth Google et GitHub
- Architecturé un schéma de base de données PostgreSQL normalisé dans Supabase avec tables relationnelles pour utilisateurs, articles vestimentaires, catégories et combinaisons de tenues, implémentant la sécurité au niveau des lignes (RLS) pour la protection des données
- Implémenté des opérations CRUD en temps réel utilisant la bibliothèque client Supabase, permettant aux utilisateurs de cataloguer et organiser les articles vestimentaires avec filtrage avancé par catégorie, couleur, saison et étiquettes personnalisées

- Conçu une interface utilisateur réactive avec Tailwind CSS incluant le téléchargement d'images avec optimisation, fonctionnalité glisser-déposer et capacités de recherche sur tous les formats d'appareils
- Déployé sur Vercel via un pipeline CI/CD automatisé, atteignant un score de performance Lighthouse de 95+ grâce à l'App Router Next.js et l'optimisation du rendu côté serveur

Jeu Fruit Basket | [Github](#)

Unity, C#, Unity Test Framework, TextMesh Pro, Rigidbody Physics | Décembre 2025

- Développé un jeu d'arcade interactif avec Unity (C#) intégrant un système de génération dynamique (*spawning*) avec difficulté progressive et l'utilisation de la physique *Rigidbody* pour une détection précise des collisions.
- Architecturé un système modulaire basé sur des *prefabs*, utilisant des Coroutines C# pour la gestion d'événements asynchrones afin d'optimiser l'instanciation des objets et la fluidité du jeu.
- Conçu une suite complète d'assurance qualité via le Unity Test Framework, implémentant des Tests Unitaires, des Play Mode Tests et des tests de configuration pour garantir la fiabilité et la stabilité du code.
- Implémenté une gestion robuste des états du jeu (*Game State Management*) pour contrôler les boucles de gameplay (Démarrage, Jeu, Redémarrage) et conçu une interface utilisateur soignée avec TextMesh Pro pour le suivi du score en temps réel.

Application iOS de Quiz Cinéma | [Github](#)

Swift, UIKit, MVC, API REST

- Développé une application iOS native en utilisant le patron d'architecture Modèle-Vue-Contrôleur (MVC) pour assurer une séparation nette entre la logique du jeu et l'interface utilisateur.
- Intégré l'API REST OMDB via URLSession pour récupérer et analyser dynamiquement les métadonnées de films, garantissant un contenu de jeu unique à chaque session.
- Conçu une interface utilisateur entièrement adaptative utilisant Auto Layout et UIStackView, en implémentant des contraintes dynamiques pour supporter des mises en page distinctes sur iPhone et iPad.
- Implémenté une logique de jeu complexe incluant la validation des entrées, la gestion des erreurs et la mise à jour dynamique des ressources pour gérer efficacement les états de victoire et de défaite.

Site Web Portfolio Personnel | [GitHub](#) | [Démo](#)

Next.js, React, Tailwind CSS, Framer Motion, TypeScript, Vercel | Juillet 2025 – Présent

- Développé un site web portfolio réactif utilisant Next.js 14 avec App Router, incluant des transitions de page fluides et des animations via Framer Motion
- Implémenté un formulaire de contact côté serveur avec fonctionnalité de courriel utilisant l'API Nodemailer, incluant la validation de formulaire et la protection anti-spam
- Optimisé pour la performance atteignant un score Lighthouse de 94+ grâce à l'optimisation d'images Next.js, le chargement différé et la génération de site statique
- Déployé sur Vercel avec pipeline CI/CD automatisé déclenché par les commits GitHub, assurant des déploiements sans temps d'arrêt

Site Web E-commerce | [GitHub](#)

Vue.js, PHP, MySQL, XAMPP, HTML5/CSS3, JavaScript | Novembre 2024 – Décembre 2024

- Développé une plateforme e-commerce full-stack avec catalogue de produits, panier d'achat et fonctionnalité de paiement utilisant un frontend Vue.js et un backend PHP avec architecture API RESTful
- Conçu et implémenté un schéma de base de données MySQL normalisé avec 8+ tables pour les produits, utilisateurs, commandes et gestion des stocks, optimisant les requêtes avec indexation appropriée
- Crée un système d'authentification utilisateur sécurisé avec hachage de mots de passe, gestion de session et contrôle d'accès basé sur les rôles pour les interfaces administrateur et client
- Implémenté des endpoints d'API RESTful avec les méthodes HTTP appropriées (GET, POST, PUT, DELETE) pour les opérations CRUD, validation des entrées et gestion des erreurs

EXPÉRIENCE PERTINENTE

Tuteur en Programmation | Mai 2025 – Présent

Collège Ahuntsic/Travail autonome, Laval, Québec

- Encadré 15+ étudiants collégiaux et universitaires dans les concepts de programmation en SQL, Java, Python, JavaScript, Kotlin et Swift
- Débogage et explication de 50+ problèmes de code par semaine, enseignant les meilleures pratiques en conception d'algorithmes, optimisation de code et patterns d'architecture logicielle
- Développé du matériel d'apprentissage supplémentaire incluant des défis de codage, diagrammes visuels et tutoriels vidéo pour renforcer des concepts complexes comme les structures de données et les principes de POO
- Fourni des conseils sur les techniques de débogage, le contrôle de version avec Git, CI/CD avec GitHub Actions, et les flux de travail de développement collaboratif incluant les revues de code et pull requests

Tuteur en Mathématiques | Août 2024 – Mai 2025

Collège Ahuntsic, Laval, Québec

- Tutoré 5 étudiants en informatique en algèbre linéaire et mathématiques discrètes, se concentrant sur les applications en infographie et analyse d'algorithmes
- Expliqué des concepts mathématiques pertinents à la programmation incluant les opérations matricielles pour le ray tracing, la théorie des graphes pour les algorithmes, et les probabilités pour l'apprentissage automatique
- Crée des scripts Python et démonstrations visuelles pour illustrer les concepts mathématiques dans des scénarios de codage pratiques
- Assisté les étudiants avec des stratégies de résolution de problèmes pour les mathématiques computationnelles et les défis de programmation basés sur la logique

LEADERSHIP ET ACTIVITÉS

Programme Femmes en STIM | Décembre 2023 – Juin 2024

Collège Ahuntsic/CCMM, Laval, Québec

- Participé à un programme de mentorat en connexion avec des professionnelles en cybersécurité et développement de jeux vidéo, acquérant des connaissances sur les pratiques de développement agile et les meilleures pratiques de l'industrie
 - Assisté à des ateliers sur les technologies émergentes, le développement de carrière et la préparation aux entrevues techniques
-

LANGUES

- **Français:** Langue maternelle
- **Arabe:** Langue maternelle
- **Anglais:** Compétence professionnelle