



✉ bouzianenassim17102002@gmail.com  
🏠 Île-De-France  
France  
📅 22 ans  
🔗 <https://nassimbouziane.gitlab.io/portfolio/>  
📄 Permis B  
☎ 07 76 89 55 88

## Compétences

### Langages de programmation

- Typescript, Javascript
- Python, PHP
- C, C#
- Java, Kotlin

### Développement Back-end

- Node.js
- Connaissance des bases de données SQL et NoSQL
- Prisma & Axios & Sequelize

### Framework

- React.js & React Native
- Next.js / Nuxt.js
- Angular
- Django
- Symfony

### Connaissances DevOps & Autres

- Capacité à travailler en équipe avec des méthodes agiles
- Microsoft Azure & Amazon AWS Lambda
- Docker, Docker Compose, Kubernetes
- Bash, Github, Gitlab, VSCode
- Unity

## Réseaux sociaux

in @NassimBouziane  
🐦 @NassimBouziane

## Langues

**Français** Maternelle

**Anglais** B2

**Arabe** Maternelle

## Centres d'intérêt

**Jeux vidéo** RPG, Open-world, MOBA

**Films et séries** Science-fiction, animation japonaise

**Fitness** Football, Musculation

Nassim BOUZIANE

## Développeur Fullstack

À la recherche d'une alternance développeur Fullstack, disponible dès janvier 2025  
Rythme alternance modulable au besoin de l'entreprise

## Expériences professionnelles

### Alternant Développeur fullstack OMAJ

De mai 2023 à janvier 2025 [OMAJ](#) Saint-Ouen

- Développement en autonomie d'un simulateur de prix avec [React et Tailwind CSS](#), accompagné de la création de routes API RESTful sécurisées pour le backend sous [Django](#).
- Optimisation de l'outil PIM en [React](#)
- Expansion des tests unitaires de 400 à 1 200 sous [Django Unittest](#) en utilisant unittest, renforçant la couverture de code et la fiabilité des fonctionnalités.
- Développement en autonomie d'un algorithme de priorisation des commandes dans des racks, déployé en **architecture serverless** avec [Amazon AWS et Python](#).
- Modification de contenus en utilisant l'api [GraphQL](#) de [Shopify](#)
- Modification et optimisation du thème [Shopify](#) en [Liquid](#), améliorant l'expérience utilisateur et la performance du site.

## Diplômes et Formations

### Master Architecte logiciel, développeur d'application

De janvier 2025 à octobre 2026 [ETNA](#) Ivry-sur-Seine

### Bachelor Concepteur développeur d'applications

De septembre 2023 à janvier 2025 [ETNA](#) Ivry-sur-Seine

### Licence informatique

De 2020 à 2022 [Université d'Evry](#) Evry

- Algorithmie, développement, web (HTML 5, CSS 3, Processing, C)

### Baccalauréat scientifique

De 2019 à 2020 [Lycée international Alexandre Dumas](#) Aix-Marseille

- Mention assez bien

## Projets

### Inclu'Chat : (Next.js, Prisma)

- Solution de communication entre élèves
- Technologies utilisées [Next.js 13](#), [Prisma](#) et [MariaDB](#)
- Système de messagerie instantanée avec [Socket.io](#)
- Calendrier avec création d'évènement avec [FullCalendar.js](#)

### MyYoutube : (Nuxt.js, Flask, Go, React-Native)

- Application web en [Nuxt.js](#) pour la gestion de la diffusion de vidéos.
- Microservice d'encodage vidéo en Go utilisant FFMPEG pour l'encodage
- Microservice de mailing avec [Postfix](#) pour l'envoi automatisé d'emails.
- Microservice de recherche basé sur [ElasticSearch](#)
- Application mobile en [React Native](#) reprenant les fonctionnalités du site.
- API [Flask RESTful](#) pour l'intégration et la communication entre les microservices.

### Crowdin (PHP, Symfony)

- Développement d'un site d'entraide pour des traductions de projets avec [Symfony 7.0](#).
- Création d'une interface utilisateur permettant la création de comptes, l'affichage de projets, et l'envoi de traductions.
- Intégration de fonctionnalités d'importation et d'exportation de données en format CSV.
- Implémentation d'un système de notification par mail via [Mailtrap](#) après chaque commentaire ou notification sous un projet.
- Déploiement du projet avec [Docker](#) et utilisation de [MySQL](#) pour la base de données.
- Automatisation de l'environnement de test avec [Terraform](#) et [Ansible](#)

### Eco-Polia : (LUA, LOVE)

- Projet de fin d'étude sous [Lua](#) et [LOVE](#)
- Jeu d'aventure autour de l'écologie
- Création d'un game engine pour notre jeu (Collision, personnage, UI et Map)