



Mayssa Rouibah

Développeuse web & dispositifs interactifs -

En quête d'une alternance pour **SEPTEMBRE 2025**

Étudiante en 2^e année de BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet, je me spécialise en développement web et dans la **création de dispositifs interactifs**. Curieuse, rigoureuse et emplie de passion, je conçois des sites, des applications et des jeux de A à Z, mêlant code, design et beaucoup de créativité. Je continue d'explorer toutes sortes d'outils techniques comme la création d'expériences en temps réel (Node.js, sockets), le déploiement de services web, l'automatisation de processus (scripts shell) ou encore le développement de jeux avec Unity. Je recherche une alternance à partir de **septembre 2025** pour relever de nouveaux défis et évoluer en tant que **développeuse fullstack**.

Me Contacter

✉ rouibahmayssa@gmail.com

☎ +33 6 38 02 43 51

📱 mayssarouibah.vercel.app

🌐 linkedin.com/in/mayssa-rouibah

🐙 github.com/Sekaivi

Langues

🇬🇧 English Anglais - Niveau professionnel

🇲🇦 العربية Arabe - Langue maternelle

Soft Skills

Perfectionniste

Proactive

Rigoureuse

Polyvalente

Enthousiaste

Esprit d'analyse

Créative

Gestion de projet

Compétences



Centres d'intérêt

📷 Photographie

📰 Actualité Tech

🎥 Montage vidéo

Mon Parcours



BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet (Depuis 2023)

Université Sorbonne Paris Nord

Parcours Développement Web et Dispositifs interactifs.

Développement et Intégration Web, Déploiement de Services webs, Automatisation de processus, Développement de jeux, Design UX/UI, Audiovisuelle, Gestion de Projet.



Licence Double-Diplome Physique-Chimie (2022-2023)

Université Paris-Saclay

Option: Astrophysique et Chimie Spectaculaire



Bac général Physique-Chimie et Mathématiques - Mention très bien (2010-2022)

Lycée Français du Koweït

Spécialités Physique-Chimie, Mathématiques, et NSI en première.

Option: Espagnol LVC et Mathématiques Expertes

Mes Expériences



Développeuse web – Projets web & bases de données (Avril - Juillet 2025)

Université du Koweït

Développement d'applications web reliées à des bases de données pour différents services de l'Université (échanges étudiants, Management of Business Management, laboratoires de recherche). Utilisation de PHP, SQL, HTML/CSS, JavaScript, et Bootstrap. Intégration de formulaires dynamiques, gestion de bases de données, déploiement sur serveur distant.



Présidente de l'association MMI Corp (2023-2025)

Anciennement membre active de l'association MMI Corp, je contribuais à l'organisation d'événements en variés visant à dynamiser la vie étudiante. Les activités de l'association vont des buvettes et soirées jeux de société aux tournois de jeux vidéo, journées à thème avec ateliers, et plus récemment, la création d'un club cinéma. Nous participons également aux salons d'orientation, où nous représentons notre université et accompagnons les futurs étudiants en répondant à leurs questions et en partageant de notre expérience.



Tutorat (2023-2024)

Accompagnement d'élèves de collège et lycée. Explication des notions clés en Mathématiques et Physique-Chimie, aide aux devoirs, remise à niveau, et préparation aux examens dans une approche bienveillante et adaptée aux besoins de chaque élève.

Mes Projets

MediaHive - Agrégateur d'articles

Chef de projet PHP MySQL AJAX JS Figma

Développement fullstack d'un agrégateur d'articles web

Plateforme multilingue avec flux RSS. Création et déploiement de sa base de données. Gestion des utilisateurs, de l'authentification, des préférences et de leur engagement (système de favoris, personnalisation du profil, recommandations dynamiques). Réalisation du cahier des charges, maquettes et wireframes. Projet réalisé dans le cadre du Séminaire Appel d'Offres International, classé 2^e.

Kitten Invaders - Jeu multijoueur en temps réel

Chef de projet Node.js Socket.io Canvas Figma

Développement fullstack du jeu

Jeu coopératif de type "Bullet Hell" à 2 joueurs ou solo, basé sur des vagues de boss avec montée en difficulté façon roguelike. Conception du back-end (room system, game loop serveur à 60 FPS, synchronisation des états, gestion de la logique du jeu) et du front-end (Canvas, interface responsive, affichage des joueurs et des ennemis). Organisation du code en modules / MVC / classes JS. Projet soumis au festival MMI sous la recommandation de mes professeurs.