



✉ siyaman0918@gmail.com  
🏠 Ambérieu-en-Bugey (01500)  
📞 06 98 78 29 10  
📄 Permis B  
🚗 Véhicule personnel

## Langues

**Kurde**  
Langue maternelle

**Français**  
Bilingue

**Arabe**  
Bilingue

**Anglais**  
B1

## Compétences

**Langages de programmation**  
C++, C#, Java, Javascript, OCaml

**Développement web**  
HTML, CSS, php

**Base de données**  
SQL, postgresSQL, phpmyadmin

**Moteurs et Bibliothèques**  
Unity, SDL, Java.Swing

**Modélisation**  
UML, Modèle E/A, Modèle Relationnel

**IDE/Outils**  
Visual studio, IntelliJ IDEA, CoqIDE, WSL

## Informations complémentaires

PIX (477 points)  
PSC1

Bio.site/Siyaman



## Siyaman MOHAMAD Développeur Junior

Étudiant en Licence Informatique, en recherche d'un stage pour mettre en pratique mes compétences en programmation, conception ou gestion de bases de données.

## Diplômes et Formations

### Licence en Mathématique et informatique

**Université Claude Bernard Lyon 1, Villeurbanne** Depuis 2021

Licence 1 à Licence 3  
Parcours informatique

### Baccalauréat sciences et technologies de l'industrie et du développement durable

**Lycée de la Plaine de l'Ain, Amberieu-en-Bugey** De 2018 à 2021

Option SIN (Systèmes d'information et numérique)  
Diplômé avec mention Bien

## Projets académiques

### Jeu FPS multijoueur sous Unity

**L3, Classé 6e sur 66** De septembre 2024 à décembre 2024

**Technologies et Outils: C#, Unity, Mirror, git, Visual Studio**

- Mise en place de tests unitaires et fonctionnels ainsi que de corrections de bugs pour assurer la stabilité et la qualité du jeu.
- Création et design des niveaux, intégration des mécanismes de gameplay et développement de l'interface utilisateur.
- Développement de l'IA avec un système de pathfinding et de tir automatisé en cas de détection d'un joueur.
- Développement et optimisation des fonctionnalités multijoueurs via la gestion du réseau avec Mirror.

### Simulation Jeu de la vie

**L3, Classé 3e sur 67** De novembre 2024 à décembre 2024

**Technologies et Outils : Java, Java.Swing , git.**

- Implémentation d'un ensemble de règles de simulation.
- Gestion des motifs préconstruits.
- Contrôle du temps de simulation.

### Projet en C++, Jeu "Suika Game".

**L2, Classé 14e sur 213** De février 2024 à mai 2024

**Technologies et Outils : C++, git, Oxygen doc, SDL.**

- Conception et développement d'un jeu vidéo en 2D avec SDL en C++.
- Gestion interface du jeu, mécaniques de jeu et optimisation des performances et de la gestion des fuites de données.
- Portage et adaptation multiplateforme (Linux et Windows).

### Application web de gestion d'écoles de danse et compétitions.

**L2, Validé** De mars 2024 à mai 2024

**Technologies et Outils : php, CSS, Html, phpmyadmin, Looping.**

- Conception et développement d'un site web.
- Modélisation de la base de données : schéma Entité/Association et modèle relationnel.
- Migration des données
- implémentation des requêtes SQL en PHP.

## Atouts

**Prise d'initiatives et sens des responsabilités**

**Adaptabilité et flexibilité**

**Travail en Équipe**

**Planification et Organisation**

**Apprentissage Autonome**

**Attention aux détails**

**Esprit critique**

## Centres d'intérêt

### Jeux vidéo

- tir
- Survie
- RPG
- Exploration
- Simulation

### Tech