



# BOUBKER CHEYOUKH



ÉTUDIANT EN TROISIÈME ANNÉE DE  
GÉNIE INFORMATIQUE

## Portfolio

### CONTACT

- ✉ cheyoukheboubker@gmail.com
- ☎ 0644435752
- 🔗 <https://suptechboubker.github.io/PORTFOLIO/>

### COMPÉTENCES

- **FRONT-END DEVELOPPEMENT:**
  - HTML, CSS, JAVASCRIPT, SASS, TAILWINDCSS
- **BACK-END DEVELOPPEMENT:**
  - JAVA, J2EE, PYTHON, PHP, DJANGO, SPRING BOOT
- **GESTION DE BASES DE DONNÉES:**
  - MYSQL, SQLITE
- ASSEMBLY

#### LANGUES

- **Français** : Niveau excellent
- **Anglais** : Niveau professionnel
- **Arabe** : Langue maternelle

### FORMATION

#### LICENCE EN INFORMATIQUE APPLIQUÉE À LA GESTION DES ENTREPRISES (MIAGE)

École Supérieure SupTechnologie,  
Casablanca

2022 – Présent

CE PROGRAMME ME DOTE DE COMPÉTENCES EN DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS ET DE SITES WEB, EN MAÎTRISE DES LANGAGES DE PROGRAMMATION, EN GESTION DE BASES DE DONNÉES ET EN CRÉATION D'INTERFACES GRAPHIQUES PERFORMANTES. IL ALLIE THÉORIE ET PRATIQUE AFIN DE ME PRÉPARER AUX DÉFIS TECHNIQUES ET FONCTIONNELS DE L'INFORMATIQUE APPLIQUÉE À LA GESTION DES ENTREPRISES.

Passionné par l'intelligence artificielle, je suis actuellement étudiant en troisième année de licence et je recherche des opportunités pour appliquer mes compétences en programmation, apprentissage automatique et analyse de données. Avec une maîtrise avancée de Python et Java, ainsi qu'une solide compréhension des algorithmes de machine learning, je suis animé par l'innovation et la résolution de problèmes. Mon objectif est de contribuer à des projets ambitieux exploitant le potentiel de l'IA pour développer des solutions pratiques et impactantes.

### PROJETS

#### CLASSIFICATION D'IMAGES (NOVEMBRE 2022)

- Développement d'un modèle d'apprentissage automatique capable de classer différents types d'images, tels que des animaux, des véhicules ou des fruits.

#### PROJET DE FIN D'ANNÉE I (FÉVRIER 2023 – MAI 2023)

- Utilisation de Python pour développer des solutions de gestion des données scolaires, incluant la manipulation, l'organisation et l'analyse des informations relatives aux étudiants, aux enseignants et aux résultats académiques.
- Emploi d'outils comme Tkinter et SQLite Studio pour la gestion et l'analyse des bases de données.

#### PROJET DE PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET EN JAVA (DÉCEMBRE 2023)

- Développement d'une application de gestion d'équipe de football en Java, permettant de gérer les joueurs, les équipes, les matchs et les statistiques.
- Structuration du code en classes représentant différentes entités afin d'assurer modularité et réutilisabilité.
- Optimisation du traitement des données et automatisation des processus pour faciliter la gestion administrative. Structured the code into classes representing various entities, ensuring modularity and reusability.

#### PROJET DE FIN D'ANNÉE II (FÉVRIER 2024 – MAI 2024)

- Conception et mise en œuvre d'un site web éducatif en utilisant HTML, CSS, JavaScript, Sass, J2EE et MySQL.
- Développement d'un front-end interactif pour une expérience utilisateur fluide et d'un back-end J2EE pour les fonctionnalités serveur, telles que la gestion des utilisateurs et le stockage sécurisé des données.
- Livraison d'une plateforme éducative full-stack complète.

### CERTIFICATIONS

- Cisco CCNA 1
- Cisco CCNA 2
- HackerRank Certification: JavaScript
- HackerRank Certification: CSS

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- COMMUNICATION AVEC LES CLIENTS
- PRISE DE PAROLE EN PUBLIC