



Hashem ISAMELDIN

Concepteur Développeur d'Applications Web Recherche de stage

Date de disponibilité : 13 mai 2019 Mobilité : Nantes



Compétences Techniques

Méthodes Développement Agile (debutant)

UML

Bases de données SQL Server

MvSQL

Plateformes/Framework Java SE etJava EE (Tomcat): notion

Environnements Eclipse, IntelliJ, Git, Github, Visual Studio (Basic)

Langages Java(notion), Python (notion), Javascript(notion), Framework: bootstrap(notion)

Angular (notion), (Html/CSS)



Compétences Transverses

Communication Savoir traiter et transmettre l'information, traduire la demande client en langage comprehensible par le développeur.

Manager Gerer une équipes de 4 à 10 personnes

Expériences professionnelles

Campus factory / Campus Academy Nantes

Depuis septembre 2019

Creation d'une application inter-campus, et d'un mini jeu mobile inclut dans l'application

Projets ENI / ENI Nantes

De décembre 2018 à mars 2019

Projet d'entrainement : partie serveur de l'application (ChatBot)

Developpement mini-jeu 2D / Projets personnels Nantes

Depuis novembre 2017

Unreal engine, unity: jeu de platform type: tower-defense

Manager en restauration / BRUEGGER'S NANTES

D'octobre 2016 à mai 2018

- Établir le planning des ressources
- Gérer les achats
- Contrôler l'application des règles d'hygiène, de sécurité et des procédures qualité



Diplômes et Formations

Bachelor(1 ère année) / CAMPUS ACADEMY Nantes

Depuis septembre 2019

Poec Développeur / ENI Nantes

De décembre 2018 à mars 2019

ENI Ecole Informatique, Campus en ligne

DEC et AEC / Collège LaSalle Montréal

De janvier 2015 à septembre 2015

Commercialisation de la mode



- isameldin60@gmail.com
 - 14 B RUE LA TOUR D AUVERGNE, NANTES, FRANCE
- Mé le 01/02/1994
- Permis B
- nantes
- 06 22 23 48 19

Langues

Anglais (Bilingue)

Voyages



Canada, Espagne

Centres d'intérêt

Veille technologique

Ecriture et voyage

Piano et Guitare

Qualités

Installer un environnement de travail efficace

Rapidité d'execution sous une grande charge de travail