



Ayman OUKACHA

Stage / Projet Fin d'Etude Mars-Septembre 2020

Ayman OUKACHA

22 ans

104 avenue Jean Jaurès

Vandœuvre-Lès-Nancy

06 67 48 61 74

Permis B

aymanouk@gmail.com

LinkedIn : [Ayman OUKACHA](#)

COMPETENCES

Matlab Simulink Python

Numpy tkinter Java

JavaScript SQL AndroidSDK

C++ SDL Tensorflow Scikit-

Learn OpenCV CPNtools

Grif Möbius

Arduino Raspberry Pi

Agile V Cycle Gantt

CERTIFICATS

COURSERA &

STANFORD UNIVERSITY

Machine Learning

Habilitation Electrique

ASSOCIATIONS

2018-2019 : Trésorier

AMGE EST

2015-2016 : AIESEC

LANGUES

FRANÇAIS : Bilingue

ANGLAIS : Bilingue

ARABE : Langue Maternelle

ALLEMAND : Débutant

LOISIRS

Voyage, Sport, Cinéma

FORMATIONS

2017-2020 ENSEM – Ecole Nationale Supérieure d'Electricité et
Mécanique Nancy
Sinergie : Systèmes Information Energie

2015-2017 CPGE – Classes Préparatoires aux grandes écoles
MP : Mathématiques Physiques

2015 Baccalauréat Mention Très Bien
Option Mathématiques

Stages

Juillet 2019 **ENSEM-Urbanloop**
Nancy
Stagiaire en développement
L'Urbanloop est un projet innovant lancé par l'Université Lorraine inspiré de l'hyperloop proposé par Elon Musk, il concrétise le concept de transport urbain des personnes dans des capsules naviguant dans des tubes. La mission du stage était de réaliser une interface graphique de la circulation des capsules en Python et via la bibliothèque tkinter et le présenter l'avancement aux responsables.

Juillet 2018 **Concours CCINP PC,**
Paris
Staff-Stage Ouvrier
CCINP, ex-CCP, est le concours d'entrée dans 72 écoles d'ingénieurs française la mission du stage était d'assurer le déroulement des épreuves orales du concours dans les meilleures conditions.

AOÛT 2017 **YASIL TECH,**
Casablanca
Stagiaire
Responsable de vente.
Gestion de la relation client et des réclamations

Expériences Professionnelles

2017-2019 **Complétude**
Nancy
Professeur de cours particuliers
Bilan : écoute, disponibilité, volonté de faire progresser

2017-2019 **RGIS**
Nancy
Auditeur d'inventaire
Bilan : gestion de stress, adaptation à des conditions de travail difficile

Projets

Jeu Bomberman
Réalisation du jeu en langage C d'abord en mode console, ensuite sur une interface graphique à l'aide de la bibliothèque graphique SDL en mode 2 joueurs ainsi qu'en mode d'un seul joueur face à une intelligence artificielle.

Etude de communication entre satellites

Le projet se consistait à la réalisation de 4 classes satellites en java (client-serveur) qui se communiquent en cercle fermé et la modélisation de la file d'attente en CPN tools et JVM.

Machine Learning sur Flappybird

Le contrôle du jeu Flappybird par une intelligence artificielle qui se base sur la neuro-évolution réalisé sur python à l'aide des bibliothèques NEAT-Python et TensorFlow