

COORDONNÉES

07 61 25 35 61







COMPÉTENCES

SOFT:

Esprit d'équipe Créatif Curiosité Apprentissage autonome

HARD:

Langages: C, Python, HTML/CSS, Java, JS, C++, SQL, PHP, Matlab, Kotlin

Logiciels: Eclipse, Visual Studio Code, Android Studio, GitHub, Suite Office

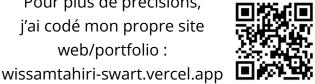
LANGUES

Anglais B2/C1 (975 TOEIC) Espagnol B1/B2 Arabe (Lire, parler, comprendre)

CENTRES D'INTÉRÊT

Sport et E-Sport Jeux Vidéo Cinéma Montage photo/vidéo

Pour plus de précisions, j'ai codé mon propre site web/portfolio:



TAHIRI WISSAM

STAGE INFORMATIQUE

DÉBUT JUIN DURÉE 2 À 4 MOIS

À PROPOS

Étudiant en ingénierie informatique, curieux et passionné, je cherche à contribuer à des projets innovants. Mes réalisations personnelles, comme des jeux et applications interactives, témoignent de ma capacité à apprendre rapidement et relever des défis techniques. Rigoureux et motivé, je suis prêt à enrichir vos projets tout en développant mes compétences.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Août-Octobre 2024

Parc Astérix, Plailly

Opérateur ventes Interne

- Gestion d'une équipe et d'une caisse et différentes Roulottes
- Mise en rayon, facing et vente des produits
- Accueil et conseil des visiteurs
- Responsabilité, Esprit d'équipe et capacité d'adaptation

2024 - 2025 Ecole d'ingénieur Sup Galilée, Villetaneuse

Membre association Bureau Des Etudiants

- Gestion du pôle "snacks": Vente de produits alimentaires gestion des stocks et de la caisse
- Accueil et conseil des étudiants
- Gestion des réseaux sociaux et des partenaires
- Organisation d'évènements

FORMATIONS

Ingénieur Parcours Informatique

Ecole d'ingénieur Sup Galilée • 2023/2025

Théorie de l'informatique : Complexité, Logique, IA, ... Programmation et projets : Petits Jeux en C et en C++, Site Web en HTML/CSS/JS, Jeu de la Vie en Java, ...

Classe Préparatoire

Institut Galilée, 2021 à 2023 Maths, Physique, Chimie, Informatique, ...

Baccalauréat

<u>Lycée privée Espérance</u>, 2020 Bac Scientifique Mention AB

PROJETS PERSONNELS

- Application Mobile : Cookie Clicker afin de découvrir la création d'application mobile. Utilisation de Kotlin/Java
- Application Interactive : VV155 Un automate qui répond à des commandes pour : jouer de la musique, mettre des médias dans un chat textuel, récupérer des données sur des jeux. Utilisation de Python et de requêtes API.
- Application Web: CoVoitUniv Une application de covoiturage pour le personnel de l'USPN. A pour vocation d'être utilisé par la suite. Utilisation de ReactJS pour le front et Python pour le back.