



Adan
Bougherara

Développeur logiciel



17 mars 1998



adan.bougherara@gmail.com



adan-bougherara.netlify.app

Compétences

JAVA

JAVASCRIPT

PYTHON

React

Langues

Français : Natif
Anglais : niveau B2

Formation

2021-2023	Master Informatique Parcours STL (Sciences et Technologies du Logiciel) <i>Sorbonne Université - Paris VI</i>	Mention Bien
2017-2021	Licence Informatique <i>Sorbonne Université - Paris VI</i>	Mention AB
2016-2017	CPGE MPSI (Mathématiques, Physique et Sciences de l'ingénieur) <i>Lycée Albert Schweitzer, Le Raincy</i>	
2016	Baccalauréat Scientifique spécialité Mathématiques, Section Européenne Anglais <i>Lycée Jean-Zay, Aulnay-Sous-Bois</i>	Mention Bien

Expériences professionnelles

En cours	Développeur logiciel (CRM E-DEAL) CDI, Almavia CX (Paris)
2023	Développeur logiciel (CRM E-DEAL) Stage, Almavia CX (Paris)
Juillet 2019	Mairie du XIV^e arrondissement de Paris Affaires Générales, Élections
Juillet 2018	Mairie du XIV^e arrondissement de Paris État-Civil - Traitement numérique des actes

Projets académiques

Python :	Gestionnaire de vœux d'étudiants Affecte des unités d'enseignement aux étudiants du master en respectant diverses contraintes
	Application de détection de fatigue Détection des signes de fatigue d'un utilisateur et l'alerte en conséquence
	Représentation de ROBDD Représentation de diagrammes de décisions binaires compressés + Algorithme de compression et fusion
JAVA :	Modélisation d'une ville intelligente Implantation d'un prototype simplifié de système de gestion d'événements complexe pour une ville intelligente
	Résolution du problème de cercle minimum Mise en place de l'algorithme de Welzl dans le but de résoudre un problème de cercle minimum
	Casse-Briques Refonte du fameux jeu-vidéo Casse-briques

Centres d'intérêt

Basketball - Pratique en club pendant 6 ans au Blanc-Mesnil Sport Basketball
Passion pour les jeux-vidéos