



Chihabedine AOURINMOUCHE

Ingeniero de Software @ AVISTO Telecom

About

En resumen, soy un(a) entusiasta Ingeniero(a) Web y Diseñador(a) de Juegos (Desarrollador(a)) con un particular interés en las API RESTful. Dedicaría 6 horas a crear un script para automatizar un proceso de 15 minutos que se repetirá 24 veces.

Contact & Languages

Nice 06000, Côte d'Azur, France
chihab2007@gmail.com

Bilingual Árabe
Bilingual Inglés
Bilingual Francés
Beginner Español

Professional Experience

2024-2025, Ingeniero Front-End @ AVISTO

Colaboré con una organización estatal, utilizando React para interfaces de usuario dinámicas y Spring Boot para servicios backend robustos. Disfruté ayudando a mi equipo a crear soluciones intuitivas y eficientes para satisfacer las necesidades de la agricultura y la salud animal.

2023-2024, Ingeniero de Software Full-Stack @ Schneider Electric

Me introdujeron a una solución basada en EdgeX-Foundry en la que trabajé como parte de un equipo de aproximadamente 20 miembros, que a su vez forma parte de un ecosistema internacional. Se me confió el rol de experto en Micro-servicios, en tecnologías de desarrollo Full-Stack y en DevOps, ya que era el único miembro restante en mi equipo y, por lo tanto, el único capaz de recibir y entrenar a los nuevos miembros junior.

2022-2023, Ingeniero de Software SAP/Full-Stack @ Schneider Electric

Como parte de un equipo pequeño, implementé una solución que integra soluciones SAP en una aplicación de Edge Computing. Debo señalar que nuestra solución recibió un aplauso particular del jefe de Automatización Industrial.

2021-2022, Desarrollador de iOS e Ingeniero de Software Full-Stack @ Color Grail Research

Me uní a una startup que trabaja en una solución web y móvil para mejorar la espectrofotometría en varias industrias. Mi contribución abarcó la investigación científica, la implementación de algoritmos y la configuración de la infraestructura. La industrialización de la infraestructura de prueba ayudó a automatizar los procesos manuales, agregando así más seguridad y velocidad al proceso de prueba de software y hardware.

2021-2021, Pasante Desarrollador SAP & Web @ SAP France

Como parte de un equipo inmediato de 8 miembros y un equipo global mucho más grande, participé en el desarrollo de nuevos componentes para uno de los servicios dentro del ecosistema SAP Cloud ALM.

2020-2020, Pasante de Investigación y Desarrollo @ I3S Sophia Antipolis, France

Lo que comenzó como un proyecto de clase me llevó a un puesto de pasante en I3S, donde trabajé en un proyecto de IoT con el objetivo de proporcionar a las aplicaciones de IoT una herramienta basada en una base de conocimientos para la detección de conflictos.

2018-2018, Desarrollador Back-end Web Java @ Wafalmmobilier, Casablanca

Como parte de un equipo de 5 miembros, trabajé en la adición de nuevas funciones a una aplicación con el objetivo de categorizar a los clientes bancarios según sus hábitos y comportamientos de pago de préstamos.

2018-2018, Desarrollador Android independiente @ Pharmacie HAMZI, Casablanca

Como ajetreo secundario, trabajé con un farmacéutico para proporcionar una solución móvil personalizada que permite la gestión de las finanzas de la farmacia.

Education

2021, Master in Computer Science, Université Côte d'Azur

Además de especializarme en Web Semántica y Desarrollo Web, estudié técnicas de Investigación Científica que apliqué en varios proyectos a lo largo de la carrera.

2018, Bachelor in Computer Science, Université de Caen Normandie

Durante los primeros 2 años, estudié temas generales de Informática, y en el tercer año, me incliné más hacia el Desarrollo de Software y la Algoritmia.

2014, Bachelor in Bio-Technology, École des Hautes Études de Biotechnologie, Casablanca, Maroc

Interesado en la Biología y la Tecnología, estudié Biotecnología donde me introdujeron a conceptos de Biología, Salud e Informática.

2011, Science, Lycée le Pont, Casablanca, Maroc

Estudié ciencias de la escuela secundaria en una institución de habla francesa, lo que solidificó mi francés, preparándome así para ingresar a la universidad en el extranjero.

Skills

- ★★★★★ Vue

★★★★★ UML

★★★★★ OOP

★★★★★ Design Patterns

★★★★★ Agile

★★★★★ SAFe
- ★★★★★ CSS

★★★★★ JavaScript

★★★★★ TypeScript

★★★★★ Java

★★★★★ Python3

★★★★★ C++
- ★★★★★ Go

★★★★★ Bash

★★★★★ Obj-C

★★★★★ PHP

★★★★★ LUA

★★★★★ Pinia
- ★★★★★ ReactJS

★★★★★ Spring Boot

★★★★★ NodeJS

★★★★★ JUnit

★★★★★ Cucumber

★★★★★ SQL
- ★★★★★ NoSQL

★★★★★ REST API

★★★★★ DevOps

★★★★★ SAPUI5

★★★★★ Mockito

★★★★★ SAP Cloud ALM

Projects

Web Resume

Desarrollando una aplicación web 'Web Resume' que permite a los usuarios crear currículums vitae dinámicos e interactivos con elementos multimedia. Esta solución tiene como objetivo aumentar la participación del usuario a través de videos incrustados y visualizaciones de habilidades. Trabajo en progreso...

Python3 Django TypeScript JavaScript Vue3 Pinia Git Docker Bash

AI-powered Sokoban

Como parte de un proyecto de clase, desarrollé el juego Sokoban con tecnología de IA. La solución de IA tenía como objetivo crear un solucionador automático del juego.

OOP Python Java PyGame Git A-Star

BabelJS

Participé en un concurso de desarrollo de videojuegos creado por Microsoft que presenta su tecnología de renderizado 3D basado en web BabylonJS. Como parte de un equipo de 3 estudiantes, logramos participar en el concurso con un videojuego que reunió la mayor parte del aspecto de un videojuego intrigante. Logramos ganar el premio a los mejores gráficos (por segunda vez consecutiva).

JavaScript NodeJS Babylon.js Blender Photoshop

Web Development Tutoring

Tutorizé a un estudiante para prepararse para un examen de acceso a la escuela capacitándolo en desarrollo de aplicaciones web. El estudiante aprobó el examen y logró ingresar a la escuela.

HTML CSS JavaScript Git

Robot

Un robot que resuelve laberintos desarrollado con Arduino.

Arduino C++ Git

Standalone Pseudo-Random Terrain Generator

Como parte de un proyecto de clase, desarrollé dos versiones de un generador de terreno independiente, una en Java y otra en Python.

Python3 Java Git

Viridis

Como parte de un equipo de 3 estudiantes, participamos en un concurso de videojuegos donde ganamos el premio a los mejores gráficos. El juego se desarrolló utilizando la plataforma Pico8.

Pico 8 LUA

Scientific Study - Graph Theory

Como parte de un proyecto de clase, en un equipo de tres estudiantes, elaboramos un documento de estudio sobre el uso de la teoría de grafos para resolver problemas como laberintos. Desarrollamos una aplicación Python que genera un laberinto y su solución para demostrar nuestro caso.

Python Git