



Chihabedine AOURINMOUCHE

Ingénieur Logiciel @ AVISTO Telecom

About

En résumé, je suis un ingénieur Web et concepteur de jeux (développeur) passionné par les API RESTful. Je consacrerai 6 heures à la création d'un script pour automatiser un processus de 15 minutes qui se répétera 24 fois.

Contact & Languages

Nice 06000, Côte d'Azur, France

chihab2007@gmail.com

Bilingual Arabe

Bilingual Anglais

Bilingual Français

Beginner Espagnol

Professional Experience

2024-2025, Ingénieur Front-End @ AVISTO

J'ai collaboré avec une organisation étatique, utilisant React pour des interfaces utilisateur dynamiques et Spring Boot pour des services backend robustes. J'ai apprécié aider mon équipe à créer des solutions intuitives et efficaces pour répondre aux besoins de l'agriculture et de la santé animale.

2023-2024, Ingénieur logiciel Full-Stack @ Schneider Electric

J'ai été initié à une solution basée sur EdgeX-Foundry sur laquelle j'ai travaillé au sein d'une équipe d'environ 20 personnes, qui fait elle-même partie d'un écosystème international. J'ai été confié le rôle d'expert en Micro-services, en technologies de développement Full-Stack et en DevOps, car j'étais le seul membre restant dans mon équipe et donc le seul à pouvoir accueillir et former les nouveaux arrivants juniors.

2022-2023, Ingénieur logiciel SAP/Full-Stack @ Schneider Electric

En tant que membre d'une petite équipe, j'ai implémenté une solution intégrant des solutions SAP dans une application Edge Computing. Je tiens à souligner que notre solution a été particulièrement saluée par le responsable de l'automatisation industrielle.

2021-2022, Développeur iOS et ingénieur logiciel Full-Stack @ Color Grail Research

J'ai rejoint une startup qui travaille sur une solution Web et mobile pour améliorer la Spectro-Photo-Metrie dans diverses industries. Ma contribution a porté sur la recherche scientifique, l'implémentation d'algorithmes et la configuration de l'infrastructure. L'industrialisation de l'infrastructure de test a permis d'automatiser les processus manuels, ajoutant ainsi plus de sécurité et de rapidité au processus de test des logiciels et du matériel.

2021-2021, Stagiaire Développeur SAP & Web @ SAP France

En tant que membre d'une équipe immédiate de 8 personnes et d'une équipe mondiale beaucoup plus large, j'ai participé au développement de nouveaux composants pour l'un des services de l'écosystème SAP Cloud ALM.

2020-2020, Stagiaire Recherche et Développement @ I3S Sophia Antipolis, France

Ce qui a commencé comme un projet de classe m'a conduit à un stage chez I3S où j'ai travaillé sur un projet IoT visant à doter les applications IoT d'un outil de détection de conflits basé sur une base de connaissances.

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

En tant que membre d'une équipe de 5 personnes, j'ai travaillé sur l'ajout de nouvelles fonctionnalités à une application visant à catégoriser les clients bancaires en fonction de leurs habitudes et comportements de paiement de prêts.

2018-2018, Développeur Android freelance @ Pharmacie HAMZI, Casablanca

En tant que freelance, j'ai travaillé avec un pharmacien pour fournir une solution mobile sur mesure permettant la gestion des finances de la pharmacie.

Education

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

En plus de m'être spécialisé dans le Web sémantique et le développement Web, j'ai étudié des techniques de recherche scientifique que j'ai appliquées dans divers projets tout au long du diplôme.

2018, Bachelor in Computer Science, Université de Caen Normandie

Au cours des 2 premières années, j'ai étudié des sujets généraux en informatique, et en troisième année, je me suis davantage orienté vers le développement de logiciels et l'algorithmique.

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

Intéressé par la biologie et la technologie, j'ai étudié la biotechnologie où j'ai été initié aux concepts de la biologie, de la santé et de l'informatique.

2011, Science, Lycée le Pont, Casablanca, Maroc

J'ai étudié les sciences du secondaire dans un établissement francophone qui a solidifié mon français, me préparant ainsi à intégrer une université à l'étranger.

Skills

- ★★★★★ Vue

★★★★★ UML

★★★★★ OOP

★★★★★ Design Patterns

★★★★★ Agile

★★★★★ SAFe

★★★★★ ReactJS

★★★★★ Spring Boot

★★★★★ NodeJS

★★★★★ JUnit

★★★★★ Cucumber

★★★★★ SQL
- ★★★★★ CSS

★★★★★ JavaScript

★★★★★ TypeScript

★★★★★ Java

★★★★★ Python3

★★★★★ C++

★★★★★ NoSQL

★★★★★ REST API

★★★★★ DevOps

★★★★★ SAPUI5

★★★★★ Mockito

★★★★★ SAP Cloud ALM
- ★★★★★ Go

★★★★★ Bash

★★★★★ Obj-C

★★★★★ PHP

★★★★★ LUA

★★★★★ Pinia

Projects

Web Resume

Développement d'une application web 'Web Resume' permettant aux utilisateurs de créer des CV dynamiques et interactifs avec des éléments multimédia. Cette solution vise à augmenter l'engagement des utilisateurs grâce à des vidéos intégrées et des visualisations de compétences. Travail en cours...

Python3 Django TypeScript JavaScript Vue3 Pinia Git Docker Bash

AI-powered Sokoban

Dans le cadre d'un projet de classe, j'ai développé le jeu Sokoban alimenté par l'IA. La solution d'IA visait à créer un solveur automatique du jeu.

OOP Python Java PyGame Git A-Star

BabelJS

J'ai participé à un concours de développement de jeux vidéo créé par Microsoft mettant en vedette sa technologie de rendu 3D Web BabylonJS. En tant que membre d'une équipe de 3 étudiants, nous avons réussi à participer au concours avec un jeu vidéo qui reprenait la plupart des aspects d'un jeu vidéo intrigant. Nous avons réussi à remporter le prix des meilleurs graphismes (pour la deuxième fois consécutive).

JavaScript NodeJS Babylon.js Blender Photoshop

Web Development Tutoring

A dispensé des cours particuliers à un étudiant pour le préparer à un examen d'accès à l'école en le formant au développement d'applications Web. L'étudiant a réussi l'examen et a pu intégrer l'école.

HTML CSS JavaScript Git

Robot

Un robot solveur de labyrinthe développé à l'aide d'Arduino.

Arduino C++ Git

Standalone Pseudo-Random Terrain Generator

Dans le cadre d'un projet de classe, j'ai développé deux versions d'un générateur de terrain autonome, une en Java et l'autre en Python.

Python3 Java Git

Viridis

En tant que membre d'une équipe de 3 étudiants, nous avons participé à un concours de jeux vidéo où nous avons remporté le prix des meilleurs graphismes. Le jeu a été développé en utilisant la plateforme Pico8.

Pico 8 LUA

Scientific Study - Graph Theory

Dans le cadre d'un projet de classe, en équipe de trois étudiants, nous avons réalisé un document d'étude sur l'utilisation de la théorie des graphes pour résoudre des problèmes tels que les labyrinthes. Nous avons développée une application Python qui génère un labyrinthe et sa solution afin de démontrer notre cas.

Python Git