Nadjim DJAMANI

@:djamaninadjim@gmail.com

©: 06 63 67 13 28

⊙: Villiers-le-bel

Âge: 34 ans

Permis B (en cours)

DÉVELOPPEUR INFORMATIQUE

Linkedin:

https://www.linkedin.com/in/nadjim-djamani-759b79140/

Github:

https://github.com/gynsora

Portfolio:

https://gynsora.github.io/Portfolio/

Compétences

Logiciels / Framework:

Pack office, suite Google, Visual studio, WAMP, ReactJS, Pygame

Programmation:

JAVA, Javascript, Python, HTML,CSS MySQL

Langues:

Anglais: Intermédiaire

Centres d'intérêt

Roller, Football, Micro-mobilité, Littérature fantastique (traduit en anglais),

Formations

- 2023/24: Développeur Python CoT. Greta
 - Conception et programmation orientée objet avec python
 - Principes fondamentaux de l'IOT
- 2016: Titre Professionnel Technicien Supérieur de Maintenance Industrielle(niveau Bac +2) - LINDUSTREET
 - Conception de programme d'automate pour une machine industrielle.
 - Programmation de robot commandé par bluetooth
 - Programmation d'applications android simples pour commander un robot par téléphone.
- ❖ 2016: Titre RNCP développeur d'applications multimédias (niveau Bac +2). - Centre de formation - DORANCO
 - Apprentissage des bases de la programmation et de l'algorithme.
 - Réalisation d'un site web dans le cadre d'un projet de fin d'année.
- BAC STG gestion.

Expériences professionnelles

- **❖ 2024/25: Technicien réparateur en électroménager** *Ecogem durée 6 mois.*
 - Diagnostic et réparation de produits électroménagers.
 - Utilisation du logiciel de l'entreprise pour récupérer ou stocker des pièces dans le magasin.
- 2024: Développeur d'application web (stage)

ECAM-EPMI - durée 2 mois.

- Réalisation d'une maquette pour améliorer un site d'aide pour enfant autiste.
- Création de maquettes graphiques avec le logiciel FIGMA
- Réalisation de la partie front avec le framework REACTJS.
- Conception d'une base de données en utilisant un diagramme de classes.
- 2018: Développeur SYMFONY 4 (stage)

HOSTELP - durée 3 mois.

- Modification de la base de données
- Amélioration de l'interface graphique