



# IBBOUR Otmane

Développeur full stack

Étudiant en deuxième année du cycle d'ingénieur en ingénierie et sciences des données, information et systèmes à l'école d'ingénieurs Seatech, je suis à la recherche d'un stage d'une durée de 4 mois à partir d'avril 2024.

## QUALITÉS

- Analytique
- dynamique
- Adaptabilité
- Gestion du temps

## LANGUES

- Arabe : Langue maternelle
- Français : Courant
- Anglais : Courant

## PRIX


le 1er prix du competition  
the Moroccan-MED Researchers' Night  
2023


## CENTRES D'INTERET

- Fitness
- Lecture
- Design

## COORDONNÉES

 OTMANE IBBOUR

 otman.ibbour@usmba.ac.ma

 07 73 02 20 08

## FORMATIONS ET DIPLÔMES

Toulon, France

Seatech

2023-2025

Cycle d'ingénieur Ingénierie et Sciences des données, Information, Systèmes

Fès, Maroc

Faculté des sciences techniques

2021-2023

Cycle d'ingénieur en Systèmes Intelligents, Communicants et Mobiles

Fès, Maroc

Faculté des sciences techniques

2019-2021

Diplôme d'études universitaire en Sciences et Techniques

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

juillet 2022 - septembre 2022: Java Développeur chez OCP

Projet : Application de bureau en Java Swing pour la gestion du magasin du groupe OCP. Tâches effectuées :

- Conception de l'application en respectant les principes de la POO.
- Rendre l'application dynamique à partir d'un fichier XML. Outils utilisés : Java, Swing, XML, MySQL, phpMyAdmin, Launch4j, Inno Setup

juillet 2021- septembre 2021: Ingénieur stagiaire chez ONEE-BRANCHE D'EAU

Développement d'une application desktop avec c# pour le calcul des frais et la gestion des abonnements

## PROJETS ACADÉMIQUES :

- Site web pour mon école: Développement d'un site offrant aux étudiants la possibilité de partager leurs projets et d'accéder à des ressources bénéfiques.(html,css,javascript)
- Le développement d'une application mobile pour le contrôle à distance des serres agricoles. (kotlin,firebase)
- Le développement d'un jeu intitulé "Swaglords of Space" en utilisant la bibliothèque SFML en langage C++.
- Conception et réalisation d'un compresseur JPEG en Ruby, avec optimisation des performances via la programmation parallèle.
- Le développement du jeu Pac-Man en utilisant la bibliothèque MFC en C++
- Le développement d'une plateforme pour la gestion des réservations d'un hôtel. (Angular,Django)

## COMPÉTENCES

- C, C++,Python, Java,ruby
- html,css,javascript
- Typescript
- Django,flask,php, node.js
- Angular,Vue.js
- Docker
- Linux (ubuntu 22.04)
- Git,Github
- Pyqt5, qt,javafx, swing ,MFC
- kotlin
- MySql,Sqlite,PostgreSQL
- Numpy,scikitlearn,Pandas,Matplotlib
- OpenCV,TensorFlow
- Agile methodologies