

# MOHAMED HABIB MSAHEL



Ingénieur en informatique passionné par le développement mobile et web full-stack.

@ msahel.medhabib@gmail.com    Rue Daouha Megrine Hay Chaker Ben Arous 34  
in www.linkedin.com/in/mohamed-habib-m-sahel-9bb5a0217/    +21629473912  
G www.github.com/mohamedhabibmsahel

Tunisie

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

### Full Stack Mobile Developer

**Lebosphore**

⌚ Août 2025 – Présent

- Développement et maintenance d'applications mobiles hybrides avec Flutter.
- Conception et intégration du backend avec Node.js et base de données MySQL.
- Contribution à l'amélioration continue des solutions mobiles et web de l'entreprise.

### Développeur Flutter & Node.js

**The Landlord – Application de gestion de locations immobilières**

⌚ Février 2025 – Juillet 2025

- Développement des applications mobile et web avec Flutter.
- Création du backend avec Node.js et base de données MySQL.
- Site Web | Code Source

### Développeur Mobile Freelance sur Projet

**Développement et implémentation d'une application mobile utilisant Flutter**

⌚ janvier 2024 – Septembre 2024    ⚽ ArcanaSoft

- Conception et réalisation d'une application destinée à aider les particuliers et les entreprises dans les services de nettoyage et de stérilisation. utilisant Flutter.

### Stage Ingénieur - Cycle Ingénieur

**Développement et implémentation d'une application de gestion des formations utilisant SwiftUi et NodeJs**

⌚ mars 2023 – Septembre 2023    ⚽ Orange Digital Center

- Réalisation d'une application mobile pour améliorer la gestion des formations avec les collaborateurs Orange. utilisant Node Js et Firebase au niveau backend , SwiftUi au niveau frontend et mongoDB au niveau base de donné.

### Stage d'immersion en entreprise - Cycle Ingénieur

**Développement d'une application mobile pour une friperie en ligne. utilisant Flutter**

⌚ Juin 2022 – Août 2022    ⚽ Innosquare

- Conception et développement de l'interface utilisateur.
- Maîtrise de la conception UI/UX.

## À PROPOS DE MOI

En tant qu'ingénieur en informatique, je suis à la recherche de nouvelles expériences dans le domaine du développement d'applications mobiles. La persévérance est ma devise et le travail d'équipe est l'une de mes qualités. Je suis prêt à relever de nouveaux défis.

## COMPÉTENCES

HTML,CSS,JavaScript,PHP,Symphony

Flutter,Dart    Java,JEE,JavaFX,Swing

Android,Kotlin    IOS,Swift    Angular

.NET    Python,C,C++

Node JS    SQL,NOSQL    MongoDB

Spring    Swagger    BlockCahin

## CENTRE D'INTÉRÊTS

Belote, Echec, Football, Gaming.

## LANGAGES

Français

Anglais

Arabe



## ÉDUCATION

### Cycle Ingénieur

**Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et de Technologie de Tunis (ESPRIT)**

⌚ Septembre 2018 – Aujourd'hui

### Baccalauréat en informatique

**Lycée TAH Hussine**

⌚ Septembre 2014 – Juin 2015

## CERTIFICAT

Apprenez les fondamentaux de Swift

## Projet de stage

### Développement de Ostéo Animal utilisant Laravel

⌚ Août 2020

📍 Xenius Consulting

- Maîtrise HTML,CSS.
- Design des interfaces web.

## PROJETS

---

**(SPORTPAL)**Une application mobile qui fait le matching entre les joueurs qui souhaitent trouver un partenaire/adversaire pour former une équipe et organiser un match réel. A travers cette application il y a la possibilité de participer aux tournois et gagner des trophées.

- Conception de l'idée générale du projet.
- Modélisation de données avec UML.
- Développement des composants de l'application mobile cross-platform (flutter).
- Développement de la partie backend avec NodeJs.
- Gestion des sessions et des contrôles d'accès.
- Réalisation d'un module pour la gestion des joueurs, arbitres et complexes owners. ( front et back).

**Sur la partie web, un site dédié aux administrateurs et propriétaires des complexes sportifs, qui permet la gestion des complexes, des utilisateurs et des tournois.**

- Pour l'admin : Gérer les utilisateurs, les complexes et les tournois.
- Déploiement de la partie backend.

**(KHADAMNI)** Une application native qui permet aux utilisateurs de trouver des services publics (plombier, menuisier ... ) dans son périmètre. Cette application permet aux utilisateurs de créer un compte, faire des recherches avancées, et payer les services en ligne.

- Conception de l'idée générale du projet.
- Modélisation de données avec UML.
- Développement de la partie backend.
- Mise en place des interfaces.
- Consommation des APIs.
- Déploiement de la partie backend.
- Déploiement sur l'AppStore ET AppGallery.
- Environnement technique : Android Studio (Android)/ Xcode (IOS) / NodeJs / Express Js / MongoDB / GitHub / Docker

**(FANART)**Application web, mobile et desktop qui permet aux utilisateurs de gérer leurs théâtres, en attribuant les salles disponibles aux artistes. Elle permet d'organiser le nombre d'artistes par salle (musiciens, chanteurs ... )

- Conception de l'idée générale du projet.
- Modélisation de données avec UML.
- Développement de la version desktop en utilisant JavaFX.
- Développement de la version Web en utilisant Symfony 4
- Développement de la version mobile en utilisant Codename One.
- Environnement technique : Codename One/ JavaFX / Symfony 4 / Git / SQL.

**(EURORENTACAR)Site web qui permet aux utilisateurs de louer des véhicules et de proposer avec des chauffeurs**

- Conception de l'idée générale du projet.
- Modélisation de données avec UML.
- Développement du site web.
- Environnement technique : HTML, CSS, PHP, Oracle, GitHub.

**(LIBRARY MANAGEMENT)Application Desktop qui permet aux utilisateurs de gérer leurs bibliothèques (réelles). Elle permet aussi de notifier l'utilisateur avec des alertes en cas d'incendie ou de détection de gaz dangereux ...**

- Conception de l'idée générale du projet.
- Modélisation de données avec UML.
- Développement de l'application Desktop.
- Environnement technique : QT, C++, Arduino, SQL, GitHub.

**(WITCH UNDO THE SPELL)Jeu vidéo 2D. L'idée est autour d'une sorcière qui s'adresse à un village pour ensorceler ses habitants, sauf l'habitant "Foulen" . "Foulen" décide de sauver les autres et demande l'aide d'un ami qui lui offre une baguette magique.**

- Design des images des personnages, background (tout le jeu de A à Z).
- Développement du jeu.
- Manipuler les images.
- Environnement technique : Linux, C (SDL 1.2), Illustrator, Photoshop.