



# NASSIM TOUISSI

À LA RECHERCHE D'UNE ALTERNANCE EN DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE

**RYTHME : 1J ÉCOLE/4J ENTREPRISE (FLEXIBLE)**

Candidat motivé et curieux, admis en Mastère Ingénierie Avancée du Logiciel à l'ISCOD. Je recherche une alternance en développement informatique afin de mettre mes compétences en Java, Angular et gestion de données au service de projets innovants. Fort de plusieurs projets académiques (applications connectées, jeux en Java/SDL2, intégration d'API), ainsi que d'une première expérience en tant que consultant ERP SAP, je souhaite contribuer au développement de solutions digitales et à la transition vers l'Industrie 4.0.

## COORDONNÉES

📞 07 52 02 53 28

✉️ nassimtouissi72@icloud.com

🚗 Permis B - Véhiculé

🌐 [linkedin.com/in/nassim-touissi-8639982b2](https://linkedin.com/in/nassim-touissi-8639982b2)

## COMPÉTENCES

- Langages C/Python/Java/HTML/CSS/JS
- Base de données SQL/PostgreSQL
- Frameworks & outils SDL2/Gitlab/Angular/Github/JavaFX
- Programmation Ruby/POO

## LANGUES

- Anglais (B2)
- Espagnol (C1)

## CENTRES D'INTÉRÊT

- Automobile : Passionné des innovations, des technologies embarquées et des véhicules d'exception.
- Finance : Passionné par les marchés financiers, l'investissement et la gestion de patrimoine.
- Mode et luxe : Intéressé par les tendances, le design et l'univers des grandes marques.

## EXPÉRIENCE

### Stage - Consultant SAP - SAP Conciliум (2 mois) :

- Participation à la conception d'un module Achat dans l'ERP SAP.
- Rédaction de procédures standards (SOP) pour la gestion des commandes.
- Réalisation de tests fonctionnels et résolution d'incidents SAP.
- Découverte des flux supply chain et initiation à ABAP.

## PROJETS INFORMATIQUES

### Wizard Battle :

- Collaboration avec d'autres étudiants
- Développement d'un jeu roguelike où les joueurs affrontent des vagues d'ennemis
- Réalisé en C avec la bibliothèque SDL2
- Renforcement en gestion de projet et programmation C

### Hashi Parmentier :

- Développement du jeu de puzzle Hashiwokakero dans le cadre du module Génie Logiciel 2
- Projet réalisé en Java avec JavaFX
- Suivi d'un processus rigoureux de gestion de projet logiciel
- Implémentation d'un système d'aides pour améliorer l'expérience utilisateur
- Travail encadré par les enseignants, avec des exigences précises
- Acquisition de compétences en développement logiciel

### Application :

- Développement d'une application d'ouverture de cartes Pokémon
- Utilisation de Java pour le back-end et Angular pour le front-end
- Intégration d'API externes pour récupérer les données des cartes
- Approfondissement des compétences en développement full-stack
- Manipulation de données issues d'API
- Gestion des interactions utilisateur
- Conception d'une application dynamique et connectée

## FORMATION

- Mastère** : Ingénierie Avancée du Logiciel (2025 - 2027)  
ISCOD - Paris 15
- Licence** : Informatique (2022 - 2025)  
Le Mans Université - Le Mans
- Baccalauréat Général** : Mathématiques, Physique-Chimie et NSI (2022)  
Lycée Robert Garnier - La Ferté-Bernard