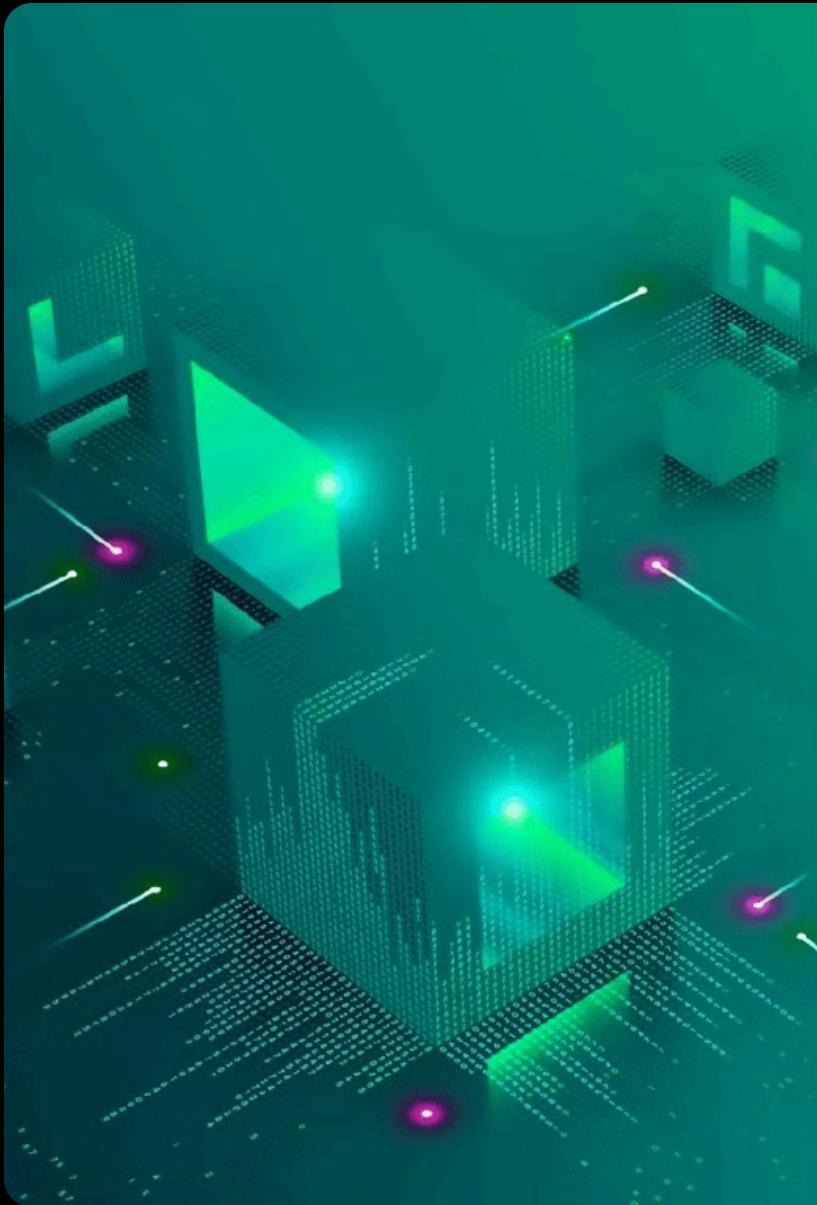


Présentation Souheyl LABIDI

Parcours de professionnalisation

Epreuve E4



Présentation

Souheyl LABIDI

28 rue brenu

92230 Gennevilliers

BTS SIO 2^{ème} année

20 ans

Centre d'intérêts : Montage, personnalisation de matériel,
nouvelles technologies



Parcours scolaire et professionnel

- 2020 – 2023 : Lycée Galilée, **Baccalauréat général** avec spécialités **Mathématiques** et **Physique**.
- 2023 – 2025 : **BTS SIO** (option **SLAM**) au lycée Charles de Foucauld.
- Stages professionnels :
- 2023 : Stage d'observation chez **Neo Technologie Group**.
- 2024 : Stage chez **Numeritek**.

Numeritek : Expert en Transformation Digitale

Accompagnement des entreprises dans leur digitalisation

- Création et refonte de sites web: Conception, développement front-end/back-end et maintenance sur mesure pour optimiser la présence en ligne.
- Hébergement adapté: Solutions personnalisées : serveurs dédiés, mutualisés, infogérés pour répondre aux besoins spécifiques.
- Solutions métiers et Cloud: Développement de logiciels sur mesure, intégration ERP et virtualisation d'infrastructures Cloud.
- Sécurité informatique et maintenance: Analyse, protection réseau, sauvegarde et support continu pour assurer la continuité des activités.

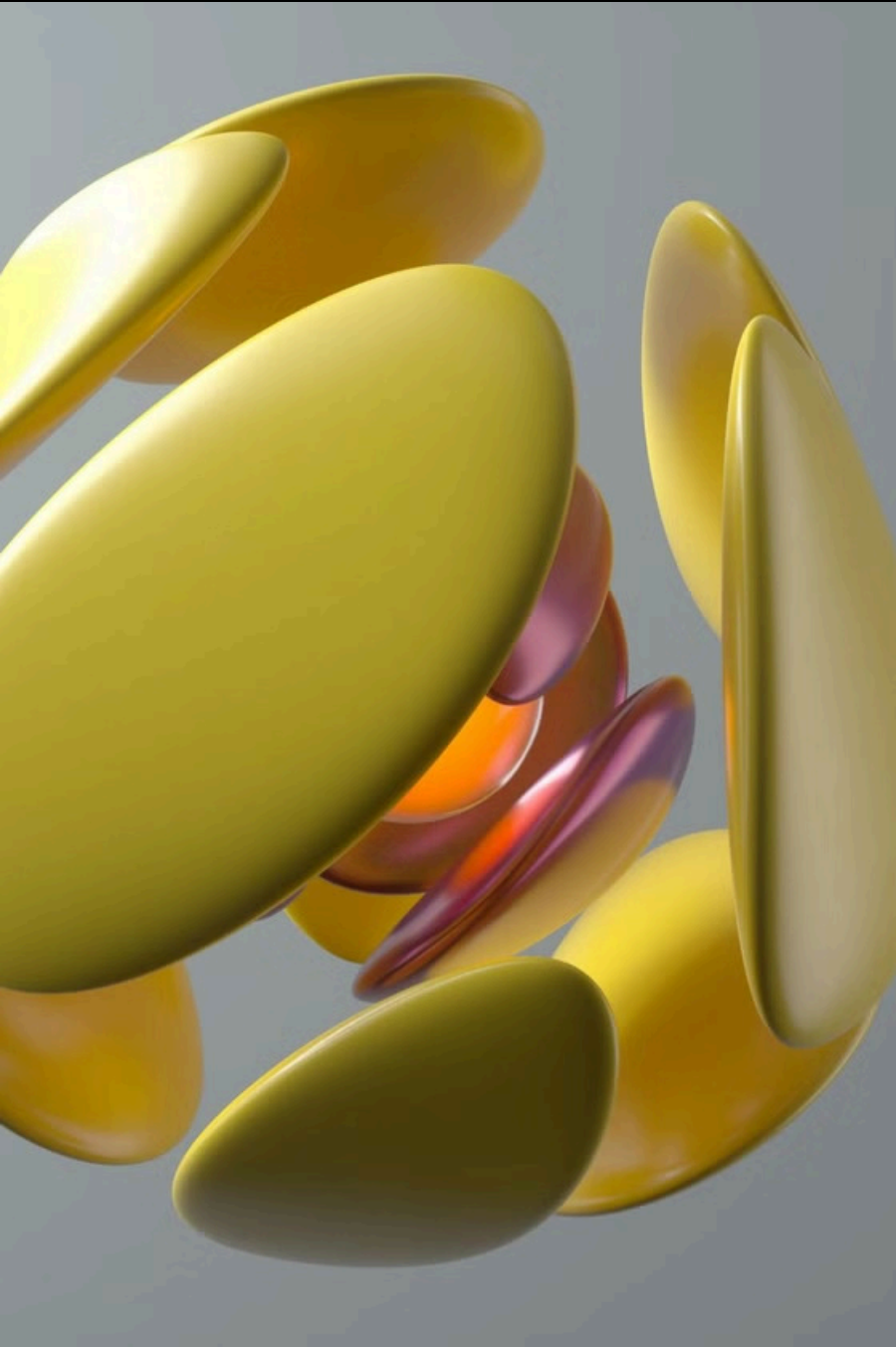
Réalisations en entreprise :

- Installation de serveur pour une entreprise
- Ticketing
- Développement de mes projets
- Développement de sites webs
- Création de base de donnée
- Développement d'une application logiciel



Mes expériences :

- Codage d'un site html
- Montage photo/vidéo
- Gestion de tickets
- Codage d'outils (calculatrice)
- Codage de jeux (blackjack)
- Création d'une Start-Up (SAB TECH)



Technologies et veille technologique :

- **Blender** est un logiciel libre et open source de création 3D utilisé pour la modélisation, l'animation, le rendu, la sculpture et les effets visuels. Il est très prisé pour sa polyvalence, permettant la réalisation de films, jeux vidéo et projets d'architecture. Grâce à sa communauté active, il est constamment amélioré et propose des outils puissants comme le moteur de rendu **Cycles** et l'éditeur de vidéo intégré.
- **L'IoT (Internet des Objets)** désigne un réseau d'objets physiques connectés à Internet pour collecter, échanger et traiter des données. Ces objets, équipés de capteurs et logiciels, optimisent les processus dans divers secteurs comme la domotique, l'industrie ou la santé. L'IoT facilite la prise de décisions en temps réel et transforme notre quotidien grâce à des solutions intelligentes et connectées.

A l'avenir :

Je souhaite poursuivre en troisième année de licence en informatique générale, puis m'orienter vers un master dans l'un des secteurs suivants :

Intelligence Artificielle (IA)

Big Data

Internet des Objets (IoT)

Jeu Vidéo