



Soufiane BOUTAHIRI

Profil :

Élève ingénieur en Deuxième année à L'École Nationale Supérieure d'informatique et d'analyse des systèmes, a la recherche d'un stage d'été.

Contacts :

Tél :

+212 6 01 54 13 27

Email:

Soufianeboutahiri@gmail.com:

Adresse:

136, Lot LIRAK SKHIRAT 12050, Maroc
48, Lot DHAR ERRAGRAGUI, SKHIRAT
12050, Maroc

Langues

Arabe (Maternelle).
Français (Courant).
Anglais (intermédiaire).

Loisirs et Activités :

Loisirs : musique (Guitare), Voyages,
Lecture.
Activités : Membre de club AI, ENSIAS,
Maroc

Expérience Professionnelles:

2020- Stage de deux mois- ENSIAS, au sein de Yell Co (RABAT, Maroc)

- Réalisation d'une application web pour collecter La data de préinscription.
 - o période : du 01 juillet 2020 jusqu'en 31 août 2020.
 - o Méthode de travail : En cascade.
 - o Compétences acquises : PHP, JavaScript.
[Lien de rapport](#)

Formation :

2eme année en Ingénierie du Web et Informatique Mobile-IWIM
ENSIAS, Rabat Maroc | 2019 - En cours

DEUG en Mathématiques Appliquées-SMA

Faculté des Sciences de Rabat, Maroc | 2017-2019

Baccalauréat sciences mathématiques-A

lycée ABI Bakr ERRAZI Skhirat, Maroc | 2016-2017

Projets Réalisés :

2021 :Dwerty Location.

plateforme Web pour poster les offres de logement

Description : DWERTY Location est un espace pour les résidents marocains, non marocains ainsi que les touristes dans lequel ils peuvent chercher et trouver un bon logement qui répond à leurs attentes , [Lien](#).

Tâches: analyse du besoin et conception, développement.

Technologies utilisées : UML, JAVAEE, HTML, CSS, JavaScript, JSP, MySQL, HIBERNATE.

2020 :Team tracker.

Application mobile de gestion des équipes sportifs.

Description : Une app mobile qui permet le suivi des équipes sportives par un coach en vue de les aider à Progresser, [Lien](#).

Tâches: analyse du besoin et conception, développement.

Technologies utilisées : Android, Java, XML, Gradle, Android Studio.

2019 : KALAH-Game 2D.

Jeu de société 2D.

Description : Un jeu de société importé aux USA en 1940, le jeu fournit un plateau KALAH et un nombre de pions, Le Gagnant qu'a plus de pions dans son KALAH, le jeu suit des règles citées dans le cahier des charges, [Lien](#)

Tâches : analyse du besoin, développement, rédaction de rapport.

Technologies utilisées : Langage C, SDL, Makefile

Compétences Techniques :

Plateformes :

Android.

Frameworks :

Hibernate, bootstrap

Langages de programmation :

Java, C, SQL, PL/SQL,

Développement Web :

HTML5, CSS3, XML, Javascript,

JSP/Servlet, PHP

Bases de données :

MySQL, Oracle, SQL Server

Outils d'intégration :

Git, MAVEN