



# Kaddour MESSABIH



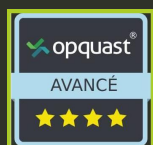
## COMPETENCES DEVOPS

AZURE DEVOPS	●	●	●	●	●
AZURE PORTAL	●	●	●	●	●
DOCKER	●	●	●	●	●
KUBERNETES	●	●	●	●	●
ADMIN. LINUX	●	●	●	●	●
BASH/SHELL	●	●	●	●	●
ANSIBLE	●	●	●	●	●
PYTHON	●	●	●	●	●

## COMPETENCES FRONT

HTML/CSS/SCSS	●	●	●	●	●
JAVASCRIPT	●	●	●	●	●
MATERIALIZER	●	●	●	●	●
REACT JS	●	●	●	●	●
VUE JS	●	●	●	●	●
ANGULAR	●	●	●	●	●
SEO	●	●	●	●	●
PHOTOSHOP	●	●	●	●	●
UX/UI DESIGN	●	●	●	●	●

## CERTIFICATIONS



06 64 75 64 18



kaddourm@gmail.com



8 Rue Eugène Fournière 75018 Paris

## Devops/développeur Front



### EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

#### Concepteur Devops/ développeur Front - Digital Service Factory |

Décembre 2019/Octobre 2020 – Faurecia (Paris)

Mission : Déployer dans les usines, sur des stations CentOS des solutions de machine learning pour de l'inspection visuelle afin d'accélérer et d'automatiser le contrôle qualité.

- Plateforme CI/CD : Azure Devops/Plateforme Cloud : Portail Azure
- Provisioning/déploiement Ansible et Ansible-molecule pour tester les rôles
- Scripting Shell/python pour automatiser les tâches
- Maintenance pipelines CI/CD sur Azure Devops.
- Administration/monitoring Linux CentOS
- Partie Front :
- VueJS, développement de composants



#### Développeur web - digital marketing (stage) |

Avril 2019/Septembre 2019 – Dassault Systèmes (Vélizy-Villacoublay)

- Intégration sous **VueJS+Nuxt** sur les projets cloud.
- Développement de composants sous VueJS.
- Appels API sous VueJS.

#### Chef de projet/game designer (associé) |

Février 2011/Mai 2017 - Blue Pill (Paris)

- Studio de production de jeux vidéo/activité BtoB advert/serious gaming.
- Clients : RATP de 2011/2013, Veolia en 2014.
- 2 jeux sortis sur Android : Bit bit love en 2015 et Esteren : GSS en 2016.

#### Game designer |

Septembre 2008/Octobre 2010 - Phoenix Interactive (Lyon)

- Game designer sur "Arthur et les minimoyes et la revanche de Maltazard" Wii.
- Conception/rédaction des documents techniques.
- Prototypage/conception et réglages des niveaux dans le moteur du jeu.
- Organisation/gestion des focus tests/collecte, analyse des données.

#### Game designer/level designer |

Avril 2007/Juillet 2008 - Gimagin (Paris)

- Game designer sur le jeu Miss France PC/Nintendo.
- Conception des niveaux sur le jeu Miss France Nintendo DS.
- Rédaction des documents techniques sur le jeu Miss France PC.
- Organisation/gestion des focus tests, collecte et analyse des données.

#### Testeur QA/Level designer |

Janvier 2005/Décembre 2006 - NevraX (Paris)

- Testeur puis level designer sur le jeu massivement en ligne Ryzom sur PC.
- Conception et réglages du système de quêtes pour les joueurs haut niveau.



ARABE

ESPAGNOL

ANGLAIS  
TOEIC 785



Internet



Jeux vidéo



Sport



Lecture

## Commercial (web agency) |

Janvier 2002 | Novembre 2004 - Axecibles (Paris)

## Assistant marketing |

Février | Septembre 2001 - Planet Interactive Développement (Paris)

## Assistant product manager |

Décembre 1999 | Février 2001 - Club internet (Paris)

## FORMATIONS

### Formation Devops chez Webforce3 |

Décembre 2020 | Mars 2021

*administration linux*

*aws*

*circle-ci, jenkins*

*docker, cri-o, k8s*

*scripting python*

*Terraform, ansible, puppet*

*sécurité, PKI*

### Formation Concepteur Python Devops chez Fitec |

Octobre 2019 | Décembre 2019

*Certificat professionnel | Formation Devops |*

*Administration Linux, programmation Python, méthode agile, Azure,*

*CI/CD sur Azure Devops, Intégration continue avec Jenkins*

*Automatisation avec Ansible,*

*conteneurisation Docker et orchestration avec Kubernetes,*

*Supervision avec Kibana/Grafana.*

### Certification DEVOPS EXIN DevOps Foundation |

Décembre 2019

### Coding Academy by Epitech |

Septembre 2018 | Février 2019

*(Bac+3) Web & Go | Formation de développeur Front end |*

*HTML/CSS/JS, préprocesseurs Sass/SCSS,*

*Frameworks CSS:*

*Bootstrap, Materialize,*

*Frameworks JS: Angular 2+, React Js,*

*SEO, UX/UI design, Photoshop.*

### Certification OPQUAST - Maîtrise de la qualité en projet Web |

Février 2019

*Note obtenue : 820 points / 1000*

### Isart digital | 2005/2007

*Titre niveau II (Bac+4) - Game designer.*

*Modélisation/animation 3D, initiation au C++, conception de jeux vidéo.*

### ESM-A (Ecole de commerce en alternance) | 1999/2001

*Titre niveau II (Bac+4) - spécialité : marketing.*

### IUT de Montreuil | 1997/1999

*Titre niveau III (Bac+2) - DUT organisation et gestion de production.*

### Lycée Charles de Foucauld | 1995

*Bac scientifique - option mathématiques.*