



SAMOUDI OUSSAMA

INGÉNIEUR GÉNIE INFORMATIQUE - NÉ AU MAROC, OUJDA LE 14.10.1998

oussama.samoudi08@gmail.com

github/Oussama08

+212 6 10 38 54 73

FORMATION

ENSA Oujda	Oujda (2018 – 2021)
- Diplome ingenieur en génie informatique	
- Développeur Full Stack	
CPGE Omar Ibn Abdelaziz	Oujda (2016 – 2018)
- Mathématiques Physique	
Baccalauréat à Lycée Mehdi Ben Barka	Oujda (2015 – 2016)
- Science Mathématique (B)	

À PROPOS

Compétences Techniques	Salesforce, Java/JEE, Spring, ReactJS, NodeJS, Angular, Python, Postman, Git, MySQL
Langages	B2 en Français – Maîtrise l'Anglais
Autres Technologies	Adobe Photoshop, Illustrator, Adobe XD, Figma
Intérêts	Digital Art, UI/UX Design, Machine Learning, Echecs
État civil	Célibataire
Permis de conduire	Permis B

s

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

ASSA Associates - CRM Digital, Middleware	(2022)
- Formation en Platform App Builder	
- Conception des applications et réalisation des composants web personnalisés en ReactJS et Angular	
Trutify Limited - Royaume Uni (à distance)	(2021)
- Conception et réalisation d'une plateforme interne de la société en ReactJS et NodeJS, cette application web résout les problèmes de gestion des données.	
- Conception de plateforme client en VueJS et integration du gestionnaire d'état Vuex	
- Integration des différentes bibliothèques ; chartJS, vue-chart3, pour l'analyse des données des clients.	
Direction Régionale De L'équipement Et De La Logistique De L'Orientale	(2020)
- Développement d'une plateforme pour la gestion du patrimoine pour la Direction Regionale de l'Equipement.	
- Conception d'une API REST avec Spring Boot.	
Technologica	
Stage, développement informatique	Oujda (Juillet 2019 – Août 2019)
- Développement de site web de l'entreprise.	
- Correction de bugs et amélioration de la sécurité et de la protection du site.	

PROJETS PERSONNELS

Pathfinder Application — pathfinder.io	(November 2019)
- Création d'une application JavaScript (Vanilla) pour visualiser les algorithmes de recherche de plus court chemin.	
- Implémentation des différents algorithmes de recherche du plus court chemin tels que Dijkstra et A*.	
AI Flappy Bird — Source Code	(2019)
- Construction d'un jeu (Flappy Bird) en intelligence artificielle en utilisant Python.	
- Implémentation de la bibliothèque NEAT-Python pour créer des réseaux de neurones artificiels.	
Site web personnel — oussamasmd.netlify.com	(2018 - 2019)
- Création du site web en utilisant les différents langages de programmation et les différents outils tels que HTML5, CSS3, JavaScript et Bootstrap.	