



Abdulmajid, Olivier

NASSER

A propos de moi

Créatif, doté d'une excellente capacité d'apprentissage et d'adaptation, de qualités relationnelles, d'écoute et de communication

Dernière année de cycle d'ingénieur

CONTACT

+33 6 87 92 41 61
about2008@gmail.com
15 Les Logis De La Pie
94100 Saint MAUR
Nationalité Française
Né le 11/05/1997 à Créteil

HOBBIES

Sports de combats : judo, muay thai,
sanda
Street Workout et Musculation
Cover de musique
Design de jeux vidéo

LANGUES

Français *****
Arabe *****
Anglais ****
Chinois **
Allemand **
Japonais *

COMPETENCES

Langages:

Html/Css; C/C++;C#; SQL;
Python; Java; VB.net; Php;
Javascript;
VHDL

Modélisation Objet:

Modelio

Editeur Jeux 3d:

Unity

Graphisme :

Photoshop

Modélisation 3D :

Google Sketchup

Editeur Musique:

Famitracker, Deflemask, LMMS

STAGES

2019 **Design d'un PCB pour IOT**
Université de NYP, Singapour
Conception d'un PCB personnalisé basé sur une carte **STM32** qui communique la température et l'humidité par **LORA**

2017 **Programmation**
JTEKT-HPI
Programmation d'une IHM en C avec des drivers spécifiques communiquant avec le protocole **CAN** pour voiture.

2011 **INFOGRAPHIE**
YNA Design studio
Une semaine de stage en infographie et Modélisation sur Sketchup et Photoshop.

CONNAISSANCES ET COMPETENCES

2020 **Ecole d'ingénieur – ESIEE / 3^{ème} année de cycle d'ingénieur/**
2019 **Systèmes embarqués**
Design de circuits de **transistors/circuits RF** ; Conception de puces électronique dans la salle blanche

2019 **Ecole d'ingénieur – ESIEE / 2^{ème} année de cycle d'ingénieur/**
2018 **Systèmes embarqués**
UML/SYSML; électronique de puissance
OpenGL 3.0

2018 **Ecole d'ingénieur – ESIEE / 1^{ère} année de cycle d'ingénieur**
2017 Niveau de base en électronique **analogique**. Niveau intermédiaire en électronique **numérique** et en VHDL.

EN AUTODIDACTE

Création d'un **2048** arcade retro en Python avec PySFML.
Création d'un jeu mobile innovant se jouant à deux sur le même écran
Création d'un **portfolio gamifié**

2017 **IUT – UNIVERSITÉ PARIS DESCARTES / 1^{ère} et 2^{ème} année DUT**
2016 Html/Css; C/C++;C#; SQL; Java; VB.net; Quelques notions d'économie. Php; Java script, Quelques notions de droits; **Gestion de projet** (SCRUM et agile).

EN AUTODIDACTE

- LibGDX/Java/Windows, Création de Moteur de jeux de Combat.
- **LibGDX**/Java/ Android, Création de Jeux Mobiles.
-Développement de jeu, avec **Untiy** 2d et 3D; Codage de scripts en C# avec la librairie Unity. Principles of Game Design; Business of Games and Entrepreneurship. Cours de l'**université de Michigan** via Coursera.

2014 - Python, programmation d'un « **tile mapeur** ».
- C++, les bases

Glut/OpenGL, notions.

- Introduction to Interactive Programming, **Rice University** via Coursera.

2013 Python, réalisation de jeux basiques, Pong.

-Introduction to Computer Science : Building a Web Search Engine

2012 (Python 2.7), Cours de **Udacity**.

2011 HTML, notions de base.