



✉ william.bouhaik@outlook.com
☎ 06 51 30 72 14
📅 Né le 14/01/2000
🌐 <https://willyfeaders.fr/about>
📄 Permis B
🚗 Véhicule personnel
📍 Ile-de-France
🏠 Longjumeau 91, Maurecourt 78

Compétences

Compétence informatique

Backend :

- PHP (Symfony, Wordpress)
- NodeJs (Express, Socket io)
- Python
- SQL

Frontend :

- HTML, CSS
- JavaScript (Twig, EJS)
- Dart (Flutter)

Jeux vidéos :

- C# (Unity)
- JavaScript (Phaser)

Autres systèmes :

- C++ (Arduino)
- Linux (installation et configuration)

Compétence opérationnel

- Gestion de projets (GanttProject)
- Gestion d'entreprise
- Gestion d'équipe
- Gestion financière
- Coordination de réunions
- Rédaction de cahier des charges

Langues

Anglais

B1

› TOEIC : 730/990

Atouts

Adaptabilité

- Apprentissage rapide et autonomie.

Esprit analytique

- Résolution efficace des problèmes.

Créativité

- Conception de solutions innovantes.

Centres d'intérêt

Nouvelles technologies

Intelligence artificielle

Création de jeux vidéo

Réseaux sociaux

in @william-bouhaik

William BOUHAÏK

Développeur full-stack

Développeur full-stack passionné, spécialisé en intelligence artificielle et gestion de projets, je m'engage avec rigueur et sérieux à concevoir des solutions innovantes et efficaces.

Expériences professionnelles

Freelance

Depuis septembre 2023

- Conception et développement d'une application de suivi de projets de rénovation énergétique avec gestion des aides financières (12 mois) - **Nodejs, EJS, HTML, CSS, Debian**
- Conception et développement d'une application de suivi de prestations et de formations (6 mois) - **Nodejs, EJS, HTML, CSS, Debian**
- Conception et développement d'une marketplace sur la décarbonation (en cours) - **Nodejs, EJS, HTML, CSS, Debian**

Développeur full-stack (alternance)

De décembre 2020 à septembre 2023 **APSIE** Courbevoie

- Maintenance et conception de logiciel de suivi de prestation - **PHP, JavaScript, HTML**
- Utilisation du Framework **Symfony**
- Gestion d'une équipe de développement

Chef de projet développeur (stage)

De janvier 2020 à mars 2020 **GIDEF** Cergy

- Étude des demandes utilisateurs
- Réalisation d'un chatbot - **Dialogflow, JavaScript, NodeJS**
- Conception et réalisation d'un logiciel de suivi de rendez-vous - **HTML, PHP, JavaScript**

Développeur full-stack (stage)

De mai 2019 à juillet 2019 **ODPO** Sainte-Geneviève-des-Bois

- Développement d'un logiciel de conformité au RGPD - **HTML, PHP, JavaScript**
- Gestion des données de conformité des clients - **SQL**
- Maintenance et suivi des bugs logiciels

Freelance

De janvier 2019 à septembre 2020

- Suivi et réalisation de projet clients (de 1 à 3 mois) - **HTML, PHP, JavaScript, WordPress**

Diplômes et Formations

Business entrepreneuriat international

De janvier 2023 à juillet 2023 **Université Laval** Québec, Canada

- Compétences en **gestion d'entreprise**
- Compétences en **gestion financière**

Master : Manager en Ingénierie Informatique -Spé : IA et Big Data (alternance)

De septembre 2020 à août 2023 **ESIEE-IT** Pontoise

- Compétences en **intelligence artificielle**
- Compétences en **big data**
- Compétences en **gestion de projets**

MOOC

De janvier 2017 à août 2023 **UDEMY**

- Logiciels : **Unity, Git, GANT Project**
- Langages : **C#, JavaScript, SQL, Python**
- Concepts : **GAN (AI)**

Projets hors cadre professionnelles

Co-dirigeant et trésorier de l'association Raiki E-Sports

- Association qui accompagne des joueurs et organise des événements autour du jeu vidéo
- Gestion humaine et financière de l'association

Création d'application mobile

- Création d'une application multiplateforme avec serveur centralisé API - **Flutter, API, Nodejs**
- Application en phase de test - **PlayStore Android**

Création de jeux vidéo

- Jeux sur navigateur (solo et multijoueurs) - **JavaScript, Phaser, Socket-io, Python**
- Jeux mobile et ordinateur (solo et multijoueurs) - **Unity, PUN, C#, Python**

Développement de projets Arduino

- Conception et réalisation d'une voiture télécommandée - **C++**
- Conception et réalisation de cible pour l'Airsoft - **C++**