

# Djalim SIMAILA

DEVELOPPEUR - ADMINSTRATEUR SYSTEMES ET RESEAUX

## PROFIL



### COORDONNÉES

13000 Marseille  
 +33 (0)7 60 32 50 21  
 DjalimS.pro@outlook.fr  
 Djalim.fr

### LANGUES

**Français** : langue maternelle  
**Anglais** : niveau professionnel

### PASSIONS ET CENTRES D'INTÉRÊT

**Retro Gaming** : Je collecte et j'emule des jeux videos retro afin de préserver l'histoire du medium et les expériences qu'il peut procurer.

**Self Hosting** : J'heberge sur mon serveur des services a des fin de confidentialité et de controle sur mes donnés.

## EXPÉRIENCE



DEVELOPPEUR FREELANCE 2024-2025  
SyntaxSoft

Passionné par le développement, je crée des logiciels sur mesure, natifs ou cross-platform, pour répondre à vos besoins spécifiques. Que ce soit pour une application dédiée à un système d'exploitation ou une solution compatible sur plusieurs plateformes, je mets mon expertise à votre service pour transformer vos idées en réalité.

DEVELOPPEUR MOBILE (STAGE) 2024 - 3 mois  
Laboratoire Parole et Langue  
Aix-en-Provence (13)

Au cours de ce stage, j'ai développé une application mobile de guidance pour accompagner les parents dans les activités de lecture avec leurs enfants

- Flutter, Flask, PostgreSQL
- gestion d'équipe
- prise de décision

DEVELOPPEUR LOGICIEL (STAGE) 2024 - 2 mois  
INRAE

Le Tholonet (13)

Lors de ce stage, j'ai dû concevoir, pour une équipe de recherche, un logiciel de visualisation et d'analyse de tests menés en laboratoire.

- Python, Qt5
- Test fonctionnels

## FORMATION



CYCLE INGENIEUR INFORMATIQUE 2024-2027  
Polytech Marseille

BUT - INFORMATIQUE 2021-2024  
IUT Aix-en-provence

BAC GENERAL - NSI MATH 2021  
Lycee Pierre Gillès de gennes

## COMPÉTENCES



### DEVELOPPEMENT

C/C++ - Java - C# - Python - QT

### DEVELOPPEMENT WEB ET MOBILE

HTML - CSS - JS/TS - PHP - DART - FLUTTER - REACT (NATIVE)

### BASE DE DONNÉES

SQL (MariaDb - Postgres - Oracle)  
NoSQL (MongoDB - CouchDB)

### LOGICIELS

Suite Office - Neovim - Visual Studio - Xcode - Docker - Proxmox - Wireshark - Unity - Unreal Engine