

Nadim Gouia, Ingénieur Développement Mobile

Lyon, France, +33783264592, nadim.gouia@gmail.com

LIENS

[Github](#), [Youtube](#), [Udemy](#), [Portfolio](#)

PROFIL

J'ai une véritable passion pour les nouvelles technologies. Je dispose d'une expérience professionnelle durant laquelle j'ai fait face à plusieurs challenges techniques dans le développement mobile sous Android. Je suis très adaptable en évolution rapide des environnements techniques.

FORMATION

2015 — 2019

Diplôme d'ingénieur en informatique, Institut Supérieur d'Informatique ISI Ariana

Tunis

Oct 2012 — Juin 2015

Licence appliquée en Technologies d'informatique, Institut Supérieur des Études Technologiques de Sousse

Sousse

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Juil. 2022

Ingénieur développeur Mobile, KPC (Indépendant)

Lyon

- **Projets :**

- **Bulltribe** : Une application spécialisée dans la mise en relation entre investisseurs particuliers et professionnels des marchés qui distillent leur expertise.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lcdt.bulltribe.app>

Environnement technique : Android Studio, Kotlin, MVVM, retrofit, AWS Amplify, AWS Cognito, Fastlane, Gitlab. FCM.

Tâches :

- Développer toute l'application mobile de zéro en partant d'une maquette graphique.
- Mettre en place l'architecture de l'application en suivant le principe de clean architecture et l'architecture MVVM
- Configurer les différents release de l'application (Dev et Prod)
- Configurer fastlane et gitlab-ci
- Intégrer **Stripe** pour le paiement des abonnements par carte bancaire et avec **GooglePay**
- Ajouter **Aws Cognito** pour la partie authentification, mot de passe oublié et la gestion du compte utilisateur.
- Connecter l'application au backend à l'aide de la bibliothèque **Retrofit**.
- Afficher la liste des publications des professionnels en investissement à l'accueil sous forme de vidéo, article ou liens.
- Ajouter une section commentaires au-dessous de chaque publication avec la possibilité de commenter et de répondre à un commentaire.
- Développer l'écran de recherche pour trouver un professionnel à suivre e, choisissant le type de marché et le type d'investissement.
- Ajouter **Firebase FCM** pour recevoir des notifications push quand un professionnel publie une nouvelle publication.
- Intégrer **Crashlytics** et **Firebase Analytics** pour suivre la performance de l'application.

- **Labelio** : Une application qui permet d'optimiser la traçabilité en digitalisant l'enregistrement et le suivi des étiquettes alimentaires.

- Démo : <https://www.youtube.com/watch?v=rHVRWzvK-kU>

Lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.labelio.labelio>

Environnement technique : Android Studio, Flutter, Dart, retrofit, AWS Amplify DataStore, AWS Cognito, Fastline, Gitlab, aws lambda, aws s3.

Tâches :

- Développer toute l'application mobile de zéro en partant d'une maquette graphique.
- Intégrer Aws Amplify DataStore pour la gestion des données serveurs.
- Intégrer Aws Cognito pour la gestion de l'authentification et la session utilisateur.
- Ajouter la fonctionnalité de scan des articles à l'aide de la caméra et envoyer l'image scanner au serveur AWS s3 pour la stocker et analyser les données.
- Afficher la liste des produits enregistrés et l'état de chaque produit, avec un rappel de la date limite de consommation.
- Ajouter la possibilité de générer un PDF qui regroupe tous les produits et l'envoyer par mail à l'utilisateur.

- **Visitadom** : Une application qui met en relation les patients et les praticiens de santé à domicile.

Environnement technique : Android Studio, Kotlin, Java, MVVM, gradle.

Tâches :

- Maintenance et ajout des nouvelles fonctionnalités.
- Migration de code java vers du kotlin.

Lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.freshdev.visitadom>

- **Ilios**: Une application qui aide les voyageurs à évaluer le risque de leurs déplacements, qui les alerte s'ils se trouvent dans des pays à risque, et qui leur fournit des conseils sur les meilleurs itinéraires à suivre en cas de problème.

Tâches :

- J'ai effectué une refonte de l'interface graphique de l'application "Ilios" déjà existante sur iOS avec UIKit.
- Créer l'écran d'authentification et du mot de passe oublié.
- Ajouter un écran pour afficher les conditions d'utilisation de l'application, et demander l'autorisation d'envoyer des notifications et d'accéder à la position de l'utilisateur.
- Ajouter Google Maps à l'accueil pour afficher la position de l'utilisateur les zones à risques.

Janv. 2022 — Juil. 2022

Ingénieur développeur Android, Orange France

Bordeaux

Consultant "ASTEK Group" chez "Orange France".

Projets :

- **Orange et Moi et MySosh en Android** : sont les applications Orange de service client à destination des clients mobiles et Internet Orange et Sosh.

Environnement technique : Android Studio, kotlin, firebase analytics, crashlytics, remote config, rxJava, MVVM, retrofit, gradle, dagger hilt, JUnit.

Tâches :

- Maintenance et de développement des nouvelles fonctionnalités.
- Participer intégrer les fonctionnalités de l'application « Ma Livebox » dans l'application « Orange et moi »
- Migrer le code Java restant vers du code Kotlin
- Participer à développer la bibliothèque des composants graphiques d'orange.
- Améliorer l'architecture de l'application vers une architecture MVVM, en intégrant l'utilisation des coroutines et LiveData.
- Améliorer la gestion du cache dans l'application en ajoutant une base de données Room.

Projets :

- **TestLog** : une application mobile sur tablette pour enregistrer les résultats des tests faits dans les usines.

- Client : **Akka Hight Tech**
- Durée : 3 mois
- Environnement technique : Android Studio / Kotlin / Room / Retrofit
- Tâches :
 - Création de l'interface utilisateur.
 - Conception de la base de données local pour gérer le cache.
 - Connecter l'application aux web services et assurer la synchronisation des données entre la base locale et la base externe afin que l'application reste fonctionnelle même en mode hors connexion.

- **Pool Perimeter** : une application mobile qui utilise la réalité augmentée pour modéliser la piscine à construire en 3D en scannant un terrain vide.

- Environnement technique : Android Studio / Kotlin / Sceneform / ArCore / MVVM / Retrofit / Gradle.
- Client : **Zodiac**
- Durée : 3 mois
- Tâches :
 - Permettre à l'application d'utiliser la caméra pour scanner une surface vide et dessiner et mesurer la forme de la piscine.
 - Utiliser Arcore et Sceneform pour créer un rendu 3D en réalité augmentée qui représente la piscine à construire sur la surface en question.

- **Ikarya mobile** : est une application connectée en permanence en Bluetooth BLE à la montre "Ikarya watch" pour visualiser l'activité quotidienne remontée par la montre, fixer des objectifs et constater les progrès.

- Client : **TELECOM DESIGN**
- Durée : Août 2020 - Déc 2021.
- Environnement technique : SCRUM, Android Studio / Kotlin / JAVA / BLE / Firebase Cloud Messaging / Amplitude / Crashlytics / Google Analytics / Fastlane / JIRA / pgAdmin / Postman.
- Tâches :
 - Maintenir l'application et assurer sa stabilité.
 - Connecter l'application à la montre et collecter les données des trames entrantes à l'aide du Bluetooth BLE.
 - Développer les écrans des statistiques concernant le porteur de la montre (nombre de pas, nombre de marche, tension...etc) et les afficher sur des charts graphiques.
 - Afficher des alertes avec une carte (Google Maps) sur l'application de l'aidant qui affiche la position du porteur de la montre en cas de chute ou réception d'une push notification pour demander l'aide.
 - Créer les écrans du compte utilisateur, et afficher les informations sur l'état de la montre (niveau de batterie, version firmware, mise à jour disponible)
 - Ajouter Fastlane et le script gitlab pour déclencher un build et le déploiement automatique de l'application.
 - Créer des tests unitaires avec JUnit.
 - Créer un POC pour une autre application avec des fonctionnalités similaires à **Ikarya mobile**, mais sans la connexion à la montre (les données seront reçues du serveur)

Févr. 2019 — Août 2019

Développeur Mobile, BimBimGO

Paris

BimbimGo : est une startup parisienne BimbimGo, spécialisée dans le secteur du FoodTech et la livraison sur commande des repas.

Environnement technique : Android Studio, Java, gradle, Retrofit, Glide, Xcode, Swift 4, cocopods, alamofire, firebase, crashlytics, Amplitude, google tag manager, google analytics, Appium Studio, Firebase Cloud Messaging, trello, postman.

Tâches :

- Participer au workshop UI/UX pour élaborer la nouvelle maquette graphique de l'application.
- Refaire l'interface graphique des deux versions natives de l'application Android (Java) et iOS (Swift 4) de l'application.
- Connecter l'application au backend à l'aide Retrofit (Android), Alamofire (iOS)
- Migrer le projet vers une architecture MVVM.
- Intégrer des outils de tests et d'analyse (amplitude, google tag manager, google analytics)
- Intégrer plusieurs méthodes de paiements (paypal, CB, tickets restaurant edenred).
- Ajouter des tests automatisés avec Appium.
- Ajouter l'outils crashlytics pour suivre les bugs.

Févr. 2014 — Juin 2015

Stagiaire, SafeBytes Technologies

Sousse

Réalisation d'une application Web sécurisée de vote électronique et de sa version mobile sur Android.

Environnement technique : JavaEE, Spring MVC, eclipse, Java, Android Studio, xml, RestFul Api.

• Tâches :

- Créer la maquette graphique de l'application web et mobile du projet
- Développer le backend de l'application à l'aide du spring mvc
- Développer l'application Android avec Java
- Créer des algorithmes de cryptage bycrypt pour assurer la sécurité des données envoyé et reçu.
- Créer un système de cache afin de pouvoir d'accéder à l'application en mode hors ligne.

PROJETS PERSONNELS

Tunisie Rencontres : Une Application de chat et de rencontres qui permet à ses utilisateurs de chercher quelqu'un avec qui discuter et se faire de nouveaux amis.

Lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=ndroid.com.chatapp>

Environnement technique : Android Studio, Java, Glide, google analytics, Firebase Cloud Messaging, Firebase Real Time Database, Firebase Authentification, trello.

Tâches :

- Créer la maquette graphique avec AdobeXd,
- Conception de l'application,
- Intégrer Firebase Authentification pour gérer la session utilisateur,
- Intégrer Firebase Realtime databse dans la partie chat de l'application,
- Ajouter des notifications push à l'aide de Firebase FCM

Voilà 24 : Une application mobile qui permet de trouver des artisans près de chez vous, demander un service et de laisser un avis sur l'artisan.

Lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.voila24>

Environnement technique : Android Studio, Java, Glide, google analytics, Laravel, PHP, Postman.

Tâches :

- Créer la maquette graphique avec AdobeXd,
- Conception de l'application,

- Développer un tableau de bord avec Laravel,
- Développer les différentes API Rest avec Laravel,
- Développer l'interface graphique de l'application,
- Connecter l'application au backend avec Retrofit,

Workout Exercices Une application mobile qui contient des exercices de musculation différentes à faire dans la salle de sport avec une explication de la façon et les faire et les muscles ciblés pour chaque exercice.

Lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=ndroid.app.workoutexercises>

Environnement technique : Android Studio, Java, Retrofit, Picasso, Sqlite

Tâches :

- Créer la maquette graphique avec AdobeXd,
- Conception de l'application,
- Développer l'interface graphique de l'application,
- Créer la base de données sqlite,
- Créer un calendrier pour ajouter les exercices par jour d'entraînement

Alphabet Learning – kids Game : Un jeu pour enfant qui contient 3 types de jeux : Colorer l'alphabet, résoudre des énigmes, et écouter les lettres et les mots de l'alphabet.

Lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=ndroid.app.workoutexercises>

Environnement technique : Android Studio, Java, Retrofit, Ion, Sqlite, Canvas

Tâches :

- Créer la maquette graphique avec Photoshop ([Lien behance](#))
- Conception de l'application,
- Développer l'interface graphique de l'application,

Dlilek Mlak (+50.000 téléchargements) : Un jeu mobile sur Android basé sur la chance et la réflexion.

Lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=ndroid.app.dlilekmlak>

Environnement technique : Android Studio, Java, Picasso.

Tâches :

- Créer la maquette graphique
- Conception de l'application,
- Développer l'interface graphique de l'application.

El Alia Solidaire (Covid19) : Une application mobile qui permet aux citoyens d'EL Alia de demander ce qu'ils ont besoin sans quitter la maison pendant la période de la quarantaine. L'application est développée en deux versions : une pour l'administrateur et une autre pour les citoyens.

Lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ndroid.eliasolidaire>

Environnement technique : Android Studio, Kotlin, Firebase.

Tâches :

- Conception graphique de l'application,
- Intégration de firebase Datastore pour la gestion des données,
- Développement des deux applications (Admin + Citoyens)

COMPÉTENCES	Android Development	Expert	flutter	Compétent(e)
	kotlin	Expérimenté	Firebase	Expert
	Java Programming	Expert		

LANGUES	Français	Hautement compétent	Anglais	Bonne maîtrise
	Arabe	Langue maternelle		