

JESSER ABBASSI

Software Engineering Student

Le Kram, Tunis | 56 09 89 80 | jesserabbassi@gmail.com | [LinkedIn](#) | [Portfolio](#)

PROFIL

Étudiant en cycle d'ingénieur en génie logiciel, passionné par le développement de systèmes intelligents combinant intelligence artificielle, backend et applications interactives. Expérience pratique en développement Unity (C#), intégration d'APIs REST et conception de systèmes modulaires. Capable de mener un projet de bout en bout avec un fort esprit analytique et une attention particulière à la qualité du code.

EXPÉRIENCE

Membre - ORBYX ENSI Club

- Travail sur des projets en intelligence artificielle et machine learning (Python, Streamlit, Deep Learning).

Membre - IEEE ENSI

- Participation à des activités techniques et collaboratives.
- Participation à des compétitions scientifiques et technologiques.

Membre - Club Competitive Programming ENSI

- Participation à des compétitions de programmation compétitive.
- Amélioration des compétences en algorithmique et en résolution de problèmes.

FORMATION

Cycle Ingénieur en Génie Informatique

ENSI (2025 - Présent)

Cycle Préparatoire Aux Etudes De l'Ingénieur

IPEIEM (2023 - 2025)

Baccalauréat en Sciences De l'Informatique

Lycée Kram(2022 - 2023)

COMPÉTENCES

Web Development (intermédiaire) : HTML, CSS, JavaScript, PHP

Web Development (basic) : React, ASP.NET

Machine Learning : LightGBM, XGBoost, CatBoost, Random Forest

Game Development : Unity, C#, Intelligence Artificielle, RESTAPI Integration

Programmation & Concepts : Python, OOP, REST APIs

Bases de données : MySQL, PostgreSQL

Soft Skills : Communication, Travail en équipe, Résolution de problèmes, Gestion du temps

PROJECTS

Modèle de Prédiction des Inondations

Modèle de prédiction des inondations développé avec LightGBM, CatBoost, blending et validation croisée, axé sur la régression, plus déploiement utilisant Streamlit.

Exploration Éducative du Corps Humain

Projet éducatif d'exploration du corps humain utilisant Unity, avec une application de tableau de bord desktop pour tracker la progression des élèves développée avec XML pour le front-end et C# pour le back-end, plus PostgreSQL pour la base de données.

Plateforme Éducative

Plateforme éducative développée avec .NET C# pour le back-end et React pour le front-end, plus PostgreSQL pour la base de données (en cours).

LANGUES

Français : Courant

Anglais : Avancé (CEFR B2)

Arabe : Langue maternelle