

Djalim SIMAILA

Élève ingénieur en informatique — Systèmes distribués, DevOps & Infrastructure | Recherche stage 2026

@DjalimS.pro@outlook.fr
+33 7 60 32 50 21
Marseille, France
djalim.fr
linkedin.com/in/djalim-simaila
git.djalim.fr

Compétences

Langages

C++, Java, Python, TypeScript, SQL, Bash

Web & Mobile

React, React Native, Flutter, Symfony, Node.js, API REST

Systèmes & Réseaux

Linux, Administration systèmes, WireGuard/VXLAN

DevOps & Cloud

Docker, Kubernetes, Ansible, CI/CD (Jenkins), Git

Observabilité

Prometheus, Grafana, Loki, Alerting

Bases de données

PostgreSQL, MongoDB, Modélisation

Langues

Français	Anglais
Langue maternelle	Courant — TOEIC 945 (C1)

Publications

Morphological analysis of a post-erosion pipe after a HET test

Juillet 2023
29th Meeting of the EWG-IE / 4th EURCOLD WG on Overflow and Overtopping Erosion, Lyon
P. Philippe, S. Youssef, N. Benahmed, S. Nicaise, A. Doghmane, F. Byron, **D. Simaila** — INRAE RECOVER, Aix-Marseille Université.
Co-auteur : outil d'analyse 3D développé durant le stage INRAE.

Expériences professionnelles

SATT Sud-Est	Aix-en-Provence
Développeur mobile (stage ingénieur)	2025
- Porté le développement de ReadAtHome, application mobile d'aide à la lecture conçue avec des chercheurs de l'Université Lyon 2 : traduction des besoins scientifiques en spécifications fonctionnelles, puis en produit utilisable sur le terrain. - Assuré la mise en production multi-plateforme : publication iOS (TestFlight) et Android, gestion du cycle complet conception → développement → déploiement (Flutter/Dart).	

INRAE — unité RECOVER (géomécanique)	Le Tholonet (13)
Développeur logiciel scientifique (stage)	2023
- Pérennisé un outil critique de recherche sur l'érosion des sols en pilotant sa migration LabVIEW → Python, supprimant une dépendance à une licence propriétaire. - Conçu une application desktop (Qt) d'analyse morphologique de scans 3D d'essais HET : lecture de maillages (.obj/.stl/.xyz), redressement et discrétisation en couches, calcul et export d'indices morphologiques, rendu 3D accéléré par GPU. - Méthodologie reprise dans une publication scientifique internationale (EWG-IE / EURCOLD 2023, voir Publications). - Livré en complément une interface de mesure de hauteur d'eau pour l'instrumentation du laboratoire.	

Formation

Polytech Marseille (Aix-Marseille Université)	Diplôme d'ingénieur
Informatique	Marseille • 2024 – 2027
Cycle ingénieur, 4e année en cours. Enseignements : systèmes distribués , réseaux avancés, virtualisation et conteneurs , DevOps, sécurité et apprentissage automatique . Projets d'ingénierie en équipe chaque semestre.	
IUT d'Aix-Marseille — site d'Aix-en-Provence	BUT
Informatique	Aix-en-Provence • 2021 – 2024
Formation par projets. Enseignements : développement full-stack web (Java, Symfony, JS/TS), virtualisation (VMware/QEMU/Docker) , CI/CD (Jenkins, Nexus) , qualité & TDD, SQL/NoSQL et réseaux.	

Projets

Homelab — cluster de serveurs Proxmox (3 nœuds)	2024 – auj.
Conception, déploiement et exploitation 24/7 d'un cluster de 3 nœuds Proxmox interconnectés par un réseau overlay chiffré (WireGuard/VXLAN) entre sites distants. Objectif : héberger en haute disponibilité des services de production personnels (Gitea, Nextcloud, Matrix, Jellyfin). Provisionnement automatisé avec Ansible , supervision et alerting Prometheus / Grafana / Loki .	
PolyMPR — plateforme RH haute disponibilité	2024 – 2026
Projet d'ingénierie en équipe : framework modulith maison (Deno/Fresh, TypeScript, Drizzle/PostgreSQL) pour migrer la gestion RH du département vers le cloud. Déployé en haute disponibilité sur le datacenter d'Aix-Marseille Université (Docker Swarm, HAProxy). Architecture à modules interchangeables et CLI de génération de modules.	
Moteur de rendu 3D OpenGL (C++)	2025
Moteur de rendu écrit from scratch en C++/OpenGL pour maîtriser le pipeline graphique GPU : 17 shaders GLSL (Phong, Blinn-Phong, éclairages directionnel/point/spot), chargement de modèles OBJ/MTL, skybox cubemap, caméra libre, abstractions ShaderProgram/Mesh3D/Texture2D.	