

RANDRIANIAINA ULRIC

Adresse : VX 38 Bis Antsahatsiroa Andafiavaratra, Antananarivo
Email : ulricrandrianiaina@gmail.com
Téléphone : +261 34 15 822 00 / +261 37 97 308 62
LinkedIn: ulric_randrianiaina
GitHub: Ulric-R
Portfolio: portfolio-ulric.netlify.app
Disponible à partir du 21 Décembre 2026

Etudiant en Génie Logiciel – Recherche de Stage de 6 mois

*Étudiant en Licence 3 Service Informatique aux Organisations (SIO), spécialisation Génie Logiciel à ESMIA Innovation, **je recherche un stage de 6 mois à partir de décembre 2026 en développement logiciel**. Mes compétences couvrent le développement web, la programmation, les bases de données et la conception d'applications. À travers mes projets académiques, j'ai participé à l'analyse des besoins, à la modélisation et au développement de solutions informatiques. Rigoureux, autonome et doté d'un bon esprit d'équipe, je souhaite contribuer à des projets concrets tout en approfondissant mes compétences techniques.*

FORMATION

Licence 3 - Service Informatique aux Organisations (en cours)
ESMIA Innovation — enceinte Durant Gilbert Antanimena, Antananarivo

- Spécialisation : Génie Logiciel
- Développement d'applications et conception de solutions informatiques
- Programmation, bases de données et méthodes de conception logicielle
- Modules : Projet en Génie Logiciel – Développement mobile – Framework Python ...

2026 – Aujourd'hui

Licence 2 - Service Informatique aux Organisations
ESMIA Innovation

- Spécialisation : Tronc commun
- Modules : Structures de données avance - Python – POO avancé ...

2025 – 2026

Licence 1 - Service Informatique aux Organisations
ESMIA Innovation

- Spécialisation : Tronc commun
- Modules : Langage C – PHP – Merise ...

2024 – 2025

Baccalauréat
Cours Educatif ACCEM — Ambohibao, Antananarivo

- Série : D — Mention : passable

2023

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages et Développement

- HTML5 / CSS3
- JavaScript
- PHP
- Langage C
- Java
- Python

Bases de données

- MySQL
- PostgreSQL
- SQL
- SQLite
- Conception et manipulation de bases de données relationnelle
- Requêtes SQL et gestion des données

Frameworks et bibliothèque

- React
- React native
- Angular
- FastAPI
- Django
- Spring Boot
- Laravel

Outils et environnements

- Visual Studio Code
- Eclipse
- Android Studio
- Git / GitHub
- WAMP
- Docker
- VirtualBox
- Environnements Linux
- Microsoft Office : Word, Excel, PowerPoint

Méthodes et conception

- Modélisation UML
- Merise
- Méthode MVC
- Programation orientée objet
- Méthode Agile

Compétences transversales

- Travail en équipe
- Autonomie
- Esprit d'analyse
- Calme
- Résolution de problèmes
- Adaptabilité
- Organisation et gestion du temps
- Communication et présentation orale
- Curiosité et apprentissage continu
- Patience

PROJET ACADEMIQUE ET EXPERIENCES

Projet Transversal de Licence 2
ESMIA Innovation — Antananarivo

- Conception d'un système de gestion des coopératives de transport avec une solution web et mobile dédier à la gestion **+10 coopératives de transpor**t.
- Conception et de développement du projet : analyse des besoin, modélisation et écriture de **+3000 lignes de code**.
- Présentation et soutenance orale de **15 minute**s devant un jury académique de **2 membres**.
- Développement de l'autonomie et de la capacité à gérer les contraintes d'un projet **individuel à 100%**.
- Préparation à la soutenance et amélioration des compétences en présentation orale.

Technologies : Python (FastAPI), React Native, React, PostgreSQL + PostGIS

Hackathon interne
ESMIA Innovation — Antananarivo

- Collaboration intense au sein d'une équipe pluridisciplinaire de **5 personnes** sous une contrainte de temps.
- Mise en pratique des techniques de collaboration et de répartition des tâches.
- Participation à près de **36 heures de production**.
- Présentation du projet pendant **15 minutes** devant un jury de 3 membres.

Technologies : Python, React, React Native, SQLite

Projet Transversale de Licence 1
ESMIA Innovation — Antananarivo

- Conception et développement d'une application web en équipe de **3 personnes**.
- Participation à la conception et à la réalisation du projet.
- Présentation du projet devant un public pendant 15 minutes.
- Participation à la préparation et à la présentation orale du projet.

Technologies : PHP, MySQL

ATELIERS ET EXPÉRIENCES COMPLÉMENTAIRES

Atelier CV & Lettre de motivation
ESMIA Innovation — Antananarivo : animé par Mlle Maya MOHAMED — Enseignante et responsable carrière et partenariat

- Participation à un atelier de **2 heures** consacré à la recherche de stage et d'emploi.
- Conception et **optimisation à 100%** d'un CV professionnel.
- Rédaction et structuration d'une lettre de motivation.

Atelier – Automatisation par l'intelligence artificielle
ESMIA Innovation — Antananarivo : animé par E-Tech

- Découverte des principes de l'automatisation par l'intelligence artificielle.
- Présentation des possibilités offertes par l'IA pour automatiser des tâches et optimiser les processus.
- Découverte de différents usages de l'IA dans l'automatisation des activités professionnelles.
- Sensibilisation aux enjeux et aux opportunités liés à l'intégration de l'IA dans les processus de travail

Atelier – Introduction aux fondements mathématiques de l'intelligence artificielle
Animé par Mr Hasina RIVONANDRASANA — Enseignant chez IT-U

- Introduction aux fondements mathématiques de l'intelligence artificielle.
- Découverte du rôle des mathématiques dans la conception et le fonctionnement des modèles d'IA.
- Initiation aux concepts mathématiques utilisés en intelligence artificielle et en apprentissage automatique.
- Sensibilisation à l'utilisation des vecteurs, matrices, fonctions et probabilités dans les modèles d'IA.
- Compréhension de l'importance des bases mathématiques pour approfondir l'étude de l'IA et du machine learning.

Visite d'entreprise
Orange Digital Center — Antananarivo

- Découverte de l'environnement professionnel et des locaux.
- Sensibilisation aux métiers du numérique et à l'écosystème technologique.
- Échange et découverte des opportunités liées au secteur informatique.
- Participation à une visite de **2 heures**.

LANGUES

Malgache
Native
Français
Niveau B2 (DELF)
Anglais
Niveau Intermédiaire
Espagnol
Niveau Débutant

CENTRES D'INTÉRÊT

Sport : Basket-ball , Volley-ball, Foot-ball, Natation, Padel, Promenade, Velo, ...
Lecture : Roman, Documentation officielles, Manga, Webtoon,...
Découverte : Promenade, Recherches personnelles, ...
Art : Photographie, ...
Musique : Ecoute et découverte musicale
Activités manuelles : Jardinage, Bricolage, Mécanique, ...
Jeux-vidéo : RPG, Casse-têtes, Stratégie, FPS, Plateforme, Aventures, Refexion, ...