

Brenden Trudeau

514-978-0323 ♦ brendentrud@gmail.com ♦ brendentrudeau.ca

Objective

Driven newly software engineering grad with a strong foundation in Java, Python, and C languages. Seeking to apply problem-solving, teamwork, and creative thinking skills in a full-time role that values innovation and sustainability.

Education

Software Engineering, BSc, McGill University 2020 - Dec. 2025

- Related Courses: Intro to AI, Applied Machine Learning, Software Delivery, Software Design, Software Validation
- Completed 2 years of Mechanical Engineering before my ambitions lead me to Computer Science
- Clubs: GameDev McGill (2023-2025), McGill Baja Racing (2020-2021)

Pure and Applied Sciences, DEC, Marianopolis College 2018 - 2020

- Maintained strong academic performance while competing in alpine skiing on the FIS Super Series circuit
- Student Ambassador for Elections Canada, promoting voter engagement through campus outreach events and information sessions

Work Experience

Data Annotation Contractor – Coding Projects, *DataAnnotation Tech* 2025 - Present

- Engineered targeted prompts and evaluation criteria to test AI models
- Designed adversarial coding tasks to compare outputs across multiple model versions, identifying performance regressions and strengths.
- Documented and reported reproducible failure cases, enhancing understanding of model limitations.

Lead U16 Alpine Ski Racing Coach, Club de ski Mont-Orford 2019 – Present

- Led and developed a team of coaches, implementing structured training programs that improved athlete performance across technical, tactical, and mental skills
- Cultivated long-term athlete growth by integrating life skills such as critical thinking, resilience, and autonomy into training sessions, contributing to sustained success beyond sport.
- Officiated and set courses for regional ski races, ensuring fair, safe, and efficient competition execution.

Assistant Valve Technician, Laurentian Controls 4-month internship 2022

- Managed full life cycle of control and safety valves, from evaluation to maintenance and repair, ensuring optimal reliability and compliance with safety standards
- Performed in-house and on-site valve diagnostics and repairs, reducing downtime and extending equipment service life

Projects

Cratscendo

- C#, Unity, Git
- Led coding efforts and designed core gameplay mechanics for our team at the GDM Studios game dev competition
- Awarded first place for Technical Excellence and Best Soundtrack as well as being runner-up for Best Game

Golf Stat Tracker

- MongoDB Atlas, React, Node.js, Git, Docker, Azure DevOps
- WebApp fully created and deployed using the DevOps lifecycle for a class final project

X-COMP Planet Reclamation

- C#, Unity, Git
- Collaborated with a team of 7 to develop a modernized Unity version of the 1994 strategy game XCOM: UFO Defense as part of a 2 semester-long course
- Produced comprehensive design and specification documents, ensuring alignment with project requirements and client-style expectations.

Personal Website

- Designed and developed a responsive personal portfolio website using HTML, CSS, and JavaScript to showcase projects and skills.

Skills

- **Technical Skills:** Java, Python, C, C++, C#, Git, Azure DevOps, Unity, JavaScript, HTML, CSS
- **Soft Skills:** Agility, Leadership, Collaboration, Problem-Solving
- **Languages:** English (native), French (fluent)

Brenden Trudeau

514-978-0323 ♦ brendentrud@gmail.com ♦ brendentrudeau.ca

Objectif

Fraîchement diplômé en génie logiciel, possédant une solide maîtrise des langages Java, Python et C. Souhaite mettre à profit mes compétences en résolution de problèmes, en travail d'équipe et en pensée créative dans un poste à temps plein valorisant l'innovation et la durabilité

Formation

Baccalauréat en génie logiciel (B.Sc.), Université McGill 2020 – déc. 2025

- Cours pertinents : Introduction à l'IA, apprentissage automatique appliqué, livraison de logiciels, conception de logiciels, validation de logiciels
- J'ai complété 2 ans de génie mécanique avant que mes ambitions me mènent à l'informatique
- Clubs: GameDev McGill (2023-présent), McGill Baja Racing (2020-2021)

Diplôme d'études collégiales (DEC) – Sciences pures et appliquées, Collège Marianopolis 2018 – 2020

- Maintien d'un fort rendement académique tout en concourant en ski alpin sur le circuit FIS Super Séries
- Ambassadeur étudiant pour Élections Canada, favorisant la participation électorale par des activités de sensibilisation et des séances d'information sur le campus

Expériences de travail

Spécialiste en annotation de données – programmation, DataAnnotation Tech 2025 – présent

- Élaboration de prompts ciblés et de critères d'évaluation conçus pour tester la robustesse de modèles d'IA
- Conception de tâches de codage adverses pour comparer les sorties de différentes versions de modèles, permettant d'identifier les régressions de performance ainsi que les points forts
- Documentation et signalement de cas d'échec reproductibles, améliorant la compréhension des limites du modèle

Entraîneur principal de la compétition de ski alpin U16, Club de ski Mont-Orford 2019 – présent

- Direction et mentorat d'une équipe d'entraîneurs en mettant en place des programmes d'entraînement structurés améliorant la performance technique, tactique et mentale des athlètes
- Cultiver la croissance à long terme de l'athlète en intégrant des compétences de vie telles que la pensée critique, la résilience et l'autonomie dans les séances d'entraînement, contribuant ainsi à un succès durable au-delà du sport.
- Officiel et traceur de parcours lors de compétitions régionales, assurant équité, sécurité et efficacité des événements.

Assistant technicien en vannes, Contrôles Laurentides Stage de 4 mois 2022

- Gestion du cycle complet des soupapes de contrôle et de sécurité, de l'évaluation à l'entretien et la réparation, garantissant fiabilité et conformité aux normes
- Réalisation des diagnostics et réparations sur place et en atelier, réduisant les temps d'arrêt et prolongeant la durée de vie des équipements

Projets

Cratscendo

- C#, Unity, Git
- Meneur des efforts de programmation et de conception des mécaniques de jeu au sein d'une équipe de 8 personnes dans le cadre du concours de développement de jeux GDM Studios
- Obtention des prix d'excellence technique, meilleure bande son et deuxième place pour le meilleur jeu

Golf Stat Tracker

- MongoDB Atlas, React, Node.js, Git, Docker, Azure DevOps
- Application Web créée et déployée selon le cycle de vie DevOps pour un projet final

X-COMP Planet Reclamation

- C#, Unity, Git
- Collaboration avec une équipe de 7 personnes pour développer une version modernisée sous Unity du jeu de stratégie XCOM: UFO Defense (1994), dans le cadre d'un projet de session
- Rédaction des documents complets de conception et de spécifications, assurant la conformité avec les exigences et attentes de type client

Site Web personnel

- Développement d'un site portfolio en HTML, CSS et JavaScript pour présenter mes projets et compétences

Compétences

- **Techniques** : Java, Python, C, C++, C#, JavaScript, HTML, CSS, Unity, Pygame, Blender, Git
- **Interpersonnelles** : Agilité, leadership, collaboration, résolution de problèmes
- **Langues** : Anglais (langue maternelle), Français (courant)