

Charles-Olivier Ipperciel

438-827-2307 | charlesolivieripperciel@gmail.com | linkedin.com/in/coipp/ | charlesoipperciel.github.io/PortfolioReact

ÉDUCATION

Université de Sherbrooke

Maîtrise en informatique, temps partiel

Québec, Canada

Sep 2025 – Août 2027

Université de Sherbrooke

Baccalauréat en informatique, programme COOP

Québec, Canada

Jan 2022 – Avril 2025

HEC Montréal

Baccalauréat en administration des affaires, majeure de 2 ans

Québec, Canada

Sep 2019 – Déc 2021

EXPÉRIENCE

Développeur Full Stack

MEDomicsLab

Mai 2024 – Présent

Hybride

- Développement de MEDomicsLab, une plateforme open-source d'IA en santé.
- Optimisation des procédés et intégration de MongoDB pour gérer des ensembles de données plus importants.
- Développement sur le frontend (React) et le backend (Python) pour améliorer les appels à la base de données.
- Stage à temps plein qui s'est transformé en un poste à temps partiel.
- Technologies utilisées : Python, MongoDB, React.js, Git.

Développeur Backend

Sherweb

Août 2023 – Déc 2023

À distance

- Développement au sein de l'équipe de facturation, correction de bugs et surveillance quotidienne du logiciel.
- Intégration du logiciel Braintree pour le traitement des CC, remplaçant Paysafe dans une base de code en C#.
- Travail dans un environnement Agile avec des réunions quotidiennes.
- Technologies utilisées : C#, .NET, Azure DevOps, Datadog, Octopus, Git, MySQL.

Développeur Full Stack

Qwatro Inc.

Jan 2023 – Mai 2023

Sur site

- Création d'une application pour le suivi des heures de travail des employés sur les chantiers de construction.
- Développement de l'interface utilisateur et du backend en Python avec MongoDB comme base de données.
- Assistance dans le choix d'un ERP pour la transformation numérique.
- Technologies utilisées : Python, MongoDB, Git.

PROJETS

Vitopia – Simulations Visuelles d'Entités Informatiques et Biologiques | C++, OpenGL, Git

En cours

- Développement d'une simulation 2D observant l'évolution d'organismes dans des sociétés complexes.
- IA, modélisation des comportements écologiques, des réactions aux stimuli et des interactions économiques.
- Le projet sera déployé en ligne et disponible sur GitHub.

Coded Kingdom | Godot, Python, Aseprite, Git

Projet de 130 heures

- Conception d'un jeu en pixel art qui enseigne la programmation à travers un gameplay interactif.
- Les joueurs doivent écrire du code et l'exécuter pour faire progresser leurs personnages dans les niveaux.
- C'était l'un de mes projets de fin de baccalauréat, avec tout le code et la dernière version disponibles sur GitHub.

Calculateur de Dosage d'Insuline | React, Firebase, HTML/CSS, Git

Projet Personnel

- Développement d'une application pour les patients récemment diagnostiqués avec un diabète de type 1.
- L'application permet de calculer les doses d'insuline nécessaires et est utilisée par des résidents pédiatriques pour vérifier leurs résultats de calcul à l'Hôpital Fleurimont, à Sherbrooke.
- Hébergée et déployée sur Firebase.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages: Python, Java, C#, C++, JavaScript, HTML/CSS, SQL (PostgreSQL), MongoDB (NoSQL).

Bibliothèques/Frameworks: React, Angular.

Outils de Développement: Git, Docker, Azure DevOps, Octopus, Datadog, CI/CD, Linux, Godot, Suite Office.

Montage Vidéo: Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Pixaki (Pixel Art), Aseprite.

Linguistique: Courant en français et en anglais, à l'oral comme à l'écrit.