

Charles-Olivier Ipperciel

Téléphone: (438)-827-2307

Courriel: charlesolivieripperciel@gmail.com

Site web: charlesoipperciel.github.io/PortfolioReact/

LinkedIn: linkedin.com/in/coipp

À propos

- Je suis un développeur passionné avec une solide expérience pratique dans la création d'applications logicielles évolutives.
- J'ai eu l'opportunité de travailler dans des environnements variés, allant de projets *open source* à de grandes entreprises, où j'ai contribué tant au développement *frontend* qu'au *backend*.
- J'aime particulièrement résoudre des problèmes complexes et je suis à la recherche d'un poste à temps plein qui me permettra de continuer à progresser et à apporter des solutions sur divers problèmes informatiques.

Éducation

Université de Sherbrooke, QC

Baccalauréat en informatique régime coopératif
2022 - 2025

HEC Montréal, QC

Baccalauréat en administration des affaires (majeure de 2 ans)
2019 - 2021

Langages: (*Primaires*): Python, Java, C# (*Autres*): C++, React, JavaScript, HTML/CSS, PostgreSQL, Node.

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

Montage: Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Pixaki, Aseprite.

Langues: Parle et écrit couramment en français et en anglais.

Expériences professionnelles

- **Développeur logiciel** **MEDomicsLab.** **Mai 2024 – aujourd'hui**
 - Développement de MEDomicsLab, une plateforme open-source pour intégrer l'IA dans le domaine de la santé.
 - Amélioration des outils d'apprentissage automatique existants et développement de nouvelles fonctionnalités pour MEDomicsLab.
 - J'ai amélioré la scalabilité de la plateforme pour accueillir le volume croissant de données de santé.
 - J'ai mis en place MongoDB comme solution de base de données pour le projet.
 - J'ai contribué au développement tant du frontend que du backend : en améliorant l'interface utilisateur avec ReactJS et en refactorisant et développant de nouveaux scripts Python pour assurer une communication efficace avec la nouvelle base de données.
 - Stage à temps plein qui s'est transformé en emploi à temps partiel (assistant de recherche).
 - Technologies utilisées : **Python, MongoDB, Electron, React.js, Git.**
- **Développeur logiciel** **Sherweb** **Août 2023 – Décembre 2023**
 - Implémentations de nouvelles fonctionnalités et réparations de bugs.
 - Suivi et débogage quotidiens, Réunions quotidiennes suivant une méthode agile et Kanban.
 - J'ai intégré Braintree dans le backend comme nouveau logiciel de traitement des cartes de crédit

- J'ai supprimé l'ancien système de paiement par crédit Paysafe de l'application. Cela a impliqué de naviguer dans une base de code complexe en C# pour mettre en œuvre avec succès le nouveau logiciel.
- Technologies utilisées : **C#, .NET, Azure DevOps, Datadog, Octopus, Git, MySQL.**

- **Développeur logiciel** **Qwatro Inc.** **Janvier 2023 – Mai 2023**
 - Développement d'une application pour monitorer et structurer les heures travaillées par les employés sur les sites de construction.
 - Participation active aux efforts de transition digitale de l'entreprise en aidant à l'achat d'un ERP.
 - Technologies utilisées : **Python, MongoDB, Git.**

Projets (Explorez mon site web pour en savoir plus sur mes projets)

- ***Vitopia – Simulations visuelles d'entités informatico-biologiques (Projet de 270 heures en cours)***
 - Développement d'un environnement 2D simulé permettant d'observer l'évolution d'organismes au sein de sociétés complexes. Cette simulation esthétique modélise des agents complexes intégrant des principes d'écologie, des réactions à des stimuli externes et des interactions économiques.
 - Accent mis sur une qualité esthétique remarquable et une simulation en temps réel.
 - L'entièreté du projet sera déployée et en ligne sur GitHub.
 - Technologies utilisées : **C++, OpenGL, Git.**
- ***Jeux et solveurs (Coded Kingdoms, Trouver les paires, solveur de sudoku, casino en Python)***
 - *Coded Kingdoms* est un jeu qui enseigne la programmation à travers un gameplay captivant. C'est un de mes projets de fin de BAC de 130 heures. Tout le code et la dernière version du jeu est disponible sur GitHub.
 - Développement de jeux et solveurs de jeux utilisant diverses techniques et algorithmes.
 - Tout le code est disponible sur mon GitHub et des démonstrations sont disponibles sur mon site web.
 - Technologies utilisées: **Godot, Python, JavaScript/HTML/CSS, React, Aseprite, Git.**
- ***Scripts d'automatisation en Python***
 - Collection de scripts conçus pour automatiser diverses tâches dans différents domaines. Différentes bibliothèques Python utilisées pour améliorer l'efficacité.
 - Code sur GitHub.
 - Technologies utilisées: **Python, plusieurs librairies en Python, Git.**
- ***Application conçue dans le cadre d'une recherche pédiatrique & Calc. de doses d'insuline***
 - Participation à une recherche menée à l'Hôpital de Fleurimont à Sherbrooke.
 - L'application permet aux enfants souffrant de douleurs chroniques d'exprimer leurs états émotionnels.
 - Calculateur de doses d'insuline selon un régime pour un premier diagnostic de diabète type I.
 - L'application est déployée sur Firebase.
 - Technologies utilisées: **React, JavaScript, HTML/CSS, Firebase, Git.**

Activités

- Sports et activités : Hockey, entraînements musculaires, course, vélo, nage, jeu vidéo, musique.