

# Étudiant en Mastère IA

## DENIS – CAN YUKER

denizyukerpro@gmail.com ▪ 06 99 62 99 79 ▪ 95580 Margency  
deniz95140.github.io ▪ github.com/Deniz95140 ▪ LinkedIn

*Passionné par l'intelligence artificielle et le machine learning, je souhaite rejoindre votre entreprise en alternance avec un rythme de 4 jours en entreprise et 1 jour à l'école, afin de renforcer mes compétences et contribuer activement à vos projets en IA et data.*

### FORMATION

- **BUT Informatique**, Univ. Sorbonne Paris Nord  
— Villetaneuse  
Sept. 2022 – Juil. 2025
- **Bac STI2D (SIN)**, Lycée Simone-de-Beauvoir —  
Garges-lès-Gonesse  
2019 – 2022

### COMPÉTENCES

- **IA / Data Science** : Python, scikit-learn, TensorFlow, PyTorch, pandas, matplotlib
- **Programmation web** : PHP, JavaScript, HTML5, CSS3, React.js, Node.js, Express.js
- **Programmation logicielle** : Python, Java, C
- **Systèmes / Conteneurs** : Linux, Windows, VirtualBox, VMware, Docker
- **Langues** : Anglais (B2), Turc (C2)

### EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- **Développeur Full-Stack** — Centre de la Gabrielle (Claye-Souilly)  
Janv. 2024 – Mars 2024 – Stage
  - Analyse des besoins logistiques véhicules ; conception BDD MySQL (MVC) ; développement du site intranet (PHP 8, Tailwind CSS)
- **Développeur Full-Stack & Data Analytics** — C.C.M. (Aulnay-sous-Bois)  
Mars 2025 – Juil. 2025 – Stage
  - Site vitrine React.js, collecte de métriques via API Node/Express ; visualisation Chart.js (trafic, géolocalisation, langue), application coût chantier (Python Tkinter & React Native)

### PROJETS RÉALISÉS

- **Flappy Bird IA (PPO)** : IA entraînée à jouer à Flappy Bird avec l'algorithme PPO (Stable-Baselines3) dans Gymnasium.
- **T-Rex IA (Q-Learning)** : IA qui apprend à jouer au jeu du dinosaure de Chrome codé en Pygame. Utilisation du Q-Learning avec NumPy et pickle pour apprendre à sauter les obstacles.
- **CartPole DQN (PyTorch)** : Implémentation de l'algorithme Deep Q-Learning pour résoudre l'environnement CartPole-v1 (équilibre d'une barre sur un chariot).
- **Pac-Man Deep RL** : Entraînement d'un agent à jouer à Pac-Man via Deep Reinforcement Learning (Stable-Baselines3, PyTorch, Gymnasium Atari).

### BÉNÉVOLAT

- **Membre du club CyberV** — 2024 — participation CTF, animation atelier pentest.

### CENTRES D'INTÉRÊT

- Musculation, randonnée, voyage