

Arezki Oussad

Laval | 514-212-2140 | oussar321@gmail.com | LinkedIn

FORMATION

Polytechnique Montréal

Baccalauréat en génie logiciel

47 crédits obtenus

GPA cumulé : 3.85 / 4

Montréal, Québec

Obtention du diplôme prévue en mai 2028

EXPÉRIENCE

Projet Esteban, société technique de Polytechnique

Montréal, Québec

Développeur logiciel

Janvier 2025- aujourd'hui

- Développer une application mobile, avec Flutter et Dart, afin d'afficher les données physiques, logicielles et géographique d'une voiture solaire
- Collaboration avec les équipes électrique et mécanique pour intégrer et ajuster les solutions logicielles de l'architecture globale du véhicule dans l'application

C3RiOS Systems

Montréal, Québec

Développeur logiciel

Janvier 2026- aujourd'hui

- Développement et gestion de fichiers de configuration pour assurer la conformité des projets logiciels en aéronautique. Conception de scripts de vérifications automatisées en Python.
 - Développement et intégration de librairie utilitaire en C++ dans la solution logicielle de l'entreprise.
-

PROJET LIÉ AU GÉNIE

Projet intégrateur en systèmes embarqués

Montréal, Québec

Premier projet intégrateur

Janvier 2025 – Mai 2025

- Programmer une petite voiture afin de d'exécuter un parcours à l'aide de capteurs et de circuits électriques
 - Conception d'une librairie en C++ et d'une documentation
 - Introduction au système d'exploitation Linux, au langage C et à la programmation des systèmes embarqués
-

PROJETS PERSONNELS

Développement d'un simulateur d'interview technique avec agent intelligent

McHacks 13

Janvier 2026

- Développement complet d'une interface web en React + Typescript, basée sur Vite.
- Implémentation d'un agent AI conversationnel contextuel avec Gemini et ajouts de fonctions Text-to-Speech et Speech-To-Text pour une meilleure expérience utilisateur.
- Implémentation d'un système d'authentification et utilisation de MongoDB pour stocker les problèmes LeetCode.

Développement d'un jeu vidéo sur Unity

Avril 2024

- Création d'un parcours et de la carte à l'aide des outils du moteur de jeu vidéo
- Programmation (scripts) du comportement des obstacles et du joueur en C#
- Élaboration de l'interface graphique, du menu, ainsi que stockage et de la gestion des meilleurs scores

CONNAISSANCES TECHNIQUES

Langages informatiques :

- Python
- C#/C++
- HTML/CSS
- TypeScript
- Flutter / Dart
- SQL
- Java

Logiciels et systèmes :

- Git/Github/Gitlab
- Bitbucket
- Jira
- Linux
- Figma

EXPÉRIENCE CONNEXE

Préposé à l'immatriculation

SAAQ – Gouvernement du Québec

Laval, Québec
Juin 2024 – Aout 2025

Associé de Magasin

Winners / Homesense

Laval, Québec
Mai 2023 – Décembre 2024

Commis d'entrepôt

Brault et Martineau

Laval, Québec
Aout 2021 – Décembre 2021