

Mario Sekpona

[mon_linkedin](#) | [mon_github](#) | mariosekpona@gmail.com | [450-6757560](#) |

Profil

Étudiant en 3^e année de baccalauréat en informatique et génie logiciel à l'UQAM. Je m'intéresse particulièrement au développement web, à la conception de logiciels et à la résolution de problèmes techniques. J'ai réalisé plusieurs projets académiques en lien avec mes cours, en utilisant des technologies comme Java, Angular, Spring Boot et Firebase. Curieux, motivé et organisé, je cherche à mettre en pratique mes compétences dans des projets concrets, tout en continuant à apprendre.

Éducation

Université du Québec à Montréal | Baccalauréat en informatique et génie logiciel (3^{ième} année)

Sep. 2022 -En cours

Cours pertinents : Programmation I / II, Génie logiciel I/II, Développement Web avancée, Interfaces Personne-Machine.

Projets

Application de gestion de messagerie (2024, INF5190)

Programmation web avancée

TECHNOLOGIES : Angular, Spring Boot, Firebase, WebSockets.

- Gestion des utilisateurs avec stockage des données dans Firestore et authentification via JWT. Envoi et stockage d'images avec Firebase Cloud Storage. Déploiement sur Google Cloud Run et Firebase Hosting.

Logement en Ligne(INF5153)

Génie logiciel : conception

TECHNOLOGIES : Java, Git, UML.

- Développement de fonctionnalités pour la gestion des logements, baux, et alertes. Modélisation UML (cas d'utilisation, séquences, classes).

Simulation de la production hydro-électrique

Construction et maintenance de logiciels

TECHNOLOGIES: C, CMake, Valgrind, libtap, Graphviz.

- Implémenté une option de visualisation des données au format DOT pour Graphviz. Amélioré le traitement des erreurs dans les fichiers JSON. Implémenté une option de visualisation des données au format DOT pour Graphviz.

Interpréteur de Jeu de Cartes

Programmation II

TECHNOLOGIES: Java.

- Logiciel pour analyser et valider les événements d'un jeu de cartes. Validation des règles de jeu et calcul automatique des scores. Utilisation de structures telles que Deque pour la gestion des événements.

Jeu des Paires (IFT1015 fait à l'UDEM)

Programmation I

TECHNOLOGIES: Python, HTML, CSS, CodeBoot.

- Développement d'un jeu interactif basé sur le principe d'association de paires, avec des niveaux de difficulté (facile, moyen, difficile). Utilisation de Python pour la logique de jeu et la manipulation du DOM. Intégration via **CodeBoot**, un environnement pédagogique conçu par l'équipe enseignante.
- Autres Projets

Horloge de 24h en (SVG,HTML,CSS,JS), et bien d'autres encore. Veuillez consulter mon github pour plus de découverte

Compétences techniques et relationnelles

techniques

LANGAGE(s) : Python, java, JavaScript, c&c++, html, CSS | **FRAMEWORK :** Springboot, Angular | **Outils/environnements:** Git/GitLab, CMake, VSCode.

Relationnelles Communication et collaboration, Esprit critique et apprentissage continu, Gestion de projet et organisation, écoute active, expéditif.

Expérience de travail

Housekeeper - Marriott Hotels (De juillet 2022 à aujourd'hui): Service à la clientèle, Collaboration avec l'équipe pour assurer une expérience client optimale, Gestion du temps et du stress.

Secrétaire - Soccer CDN (De Août 2020 à Août 2022) : Organisation et stockage des informations des joueurs, Traitement des demandes d'inscriptions et gestion des appels/courriels.

Autres emplois : Entraineur de soccer U 7-8, Arbitre – CMSS, Commis-vendeur - Guest Factory Mirabel.