

Eike Morgado Bödecker

Montreal, QC, Canada
514-716-1922 - eike.morgadobodecker@bell.net
Portfolio: <https://eikemb.github.io/>

Profile

I am a Computer Science undergraduate student and a recent graduate of a DEC in Computer Science at John Abbott, where my fascination with technology converges with my ability for problem-solving. Proficient in various programming languages and development methodologies, I am dedicated to expanding my skill set and contributing innovative solutions to real-world challenges. Additionally, I am fluent in English, French and German allowing me to communicate effectively in multiple diverse environments.

Job Experience

August 2025 – Current: Junior Software Specialist at RheEnergise.

January 2024 – August 2025: Software Engineering Intern at RheEnergise.

- Designed and Developed control systems for test rigs as well as the main control system for the demonstrator project.
- Using communication technologies such as Modbus TCP and EtherCAT.
- Programming PLCs in Structured Text and Ladder Logic.
- Using LabVIEW with the DQMH framework.

Education

2024-2027: Concordia University, Computer Science Bachelors

2021 – 2024: John Abbott College, Computer Science Program. (Graduated with an 89% Average)

- A Hands-on program teaching about various programming languages and up to date practices featured in working in teams to develop software in an agile environment.
 - Recipient of the honour roll every semester. (Award received for having a grade above 80% in the semester without fails)
-

Projects

- Budgeting Application: In a group we made a budgeting app that allows users to insert expenses and review their budgets. This was done using C# and WPF for the UI. We worked

Eike Morgado Bödecker

Montreal, QC, Canada
514-716-1922 - eike.morgadobodecker@bell.net
Portfolio: <https://eikemb.github.io/>

using Agile having “daily” stand up meetings and using a point system for stories. This project taught me how to work in a close to real programming work environment.

- Racing Help Mobile Application: This project was a prove of concept to see if it would be worth making a race legal device to help on a sailing regatta start line. The app allows the user to place the start line location and start a start timer. Throughout the start sequence the app get the boat location and calculates based on the speed and heading how quickly the boat will arrive at the start line and if one should slow down or speed up.
 - Work Hours Tracking Mobile Application: This project was a continuation of the windows application I had made the previous year. I wanted to make it easier to use and more accessible, so I made it into a cross platform mobile application. Compared to the windows application this version had added features such as user authentication and organization groupings. Workers can join their employer’s organization and managers can view the workers’ hours. Thus, the manager would not need to ask workers how many hours they had worked. The app was made in Flutter/Dart and used firebase email authentication as well as the Firestore online database for storing organization data and user data such as hours worked.
 - Car Builder Android Application: This project was a group project made for an application development class. It was made using Kotlin and Jetpack Compose. It made use of firebase Authentication and the Firestore online database. The app had a database of car parts store on the database and allowed users to create their own car builds using those parts. Users could view other people’s car builds. The app took inspiration from the concept of PcPartpicker.
-

Known Programming Languages and Technologies

C# - .Net – Maui – ASP.Net – WPF - Java - Object Oriented Programming – SQL – JavaScript – React – Html – CSS – Kotlin – Python – Dart – Flutter – Firebase Authentication – Firestore – Firebase Realtime Database – MongoDB - LabVIEW – Structured Text – Ladder Logic – Bash – PowerShell – Tech Support - Networking

Eike Morgado Bödecker

Montreal, QC, Canada

514-716-1922 - eike.morgadobodecker@bell.net

Portfolio: <https://eikemb.github.io/>

Profil

Je suis étudiant en informatique à l'université de Concordia et un récent diplômé du DEC en informatique à John Abbott, où ma fascination pour la technologie se rejoint avec mon attrait pour la résolution de problèmes. Compétent dans plusieurs langages de programmation et méthodologies de développement, je m'engage à élargir mon ensemble de compétences et à apporter des solutions innovantes à des défis concrets. De plus, je suis fluent en français, anglais et allemand, ce qui me permet de m'exprimer efficacement dans divers environnements.

Expérience de Travail

Aout 2025 – Présent : Spécialiste de logicielle Junior chez RheEnergise.

Janvier 2024 – Aout 2025 : Stagiaire en ingénierie logicielle chez RheEnergise.

- Conçu et développer des systèmes de contrôle pour les bancs d'essai ainsi que le premier projet de démonstrateur à long terme.
- Utilisation de technologies de communication telles que Modbus TCP et EtherCAT.
- Programmation de PLC en texte structuré et en logique ladder.
- Utilisation de LabVIEW avec le cadre DQMH.

Éducation

2024 – 2027 : Université Concordia, programme Informatique.

2021 - 2024 : Cégep John Abbott, programme Informatique. (Diplômé avec une Moyenne de 89%)

- Un programme pratique enseignant divers langages de programmation et des pratiques à jour, mettant en avant le travail en équipe pour développer des logiciels dans un environnement agile.
 - Récipiendaire du tableau d'honneur chaque semestre. (Prix reçu pour avoir une moyenne supérieure à 80% au semestre sans échecs)
-

Projets

- Application de budgétisation : En groupe, nous avons créé une application de budgétisation qui permet aux utilisateurs d'insérer des dépenses et de consulter leurs budgets. Cela a été réalisé en utilisant C# et WPF pour l'interface utilisateur. Nous avons travaillé en mode Agile

Eike Morgado Bödecker

Montreal, QC, Canada

514-716-1922 - eike.morgadobodecker@bell.net

Portfolio: <https://eikemb.github.io/>

en organisant des réunions debout « quotidiennes » et en utilisant un système de points pour les histoires. Ce projet m'a appris à travailler dans un environnement de travail de programmation proche du réel.

- Application mobile Racing Help : Ce projet était une preuve de concept pour déterminer s'il valait la peine de créer un dispositif conforme aux règles de course pour aider sur une ligne de départ de régate à voile. L'application permet à l'utilisateur de placer l'emplacement de la ligne de départ et de démarrer un chronomètre de départ. Tout au long de la séquence de départ, l'application obtient la position du bateau et calcule, en fonction de la vitesse et du cap, à quelle vitesse le bateau arrivera à la ligne de départ et s'il faut ralentir ou accélérer.
 - Application mobile de suivi des heures de travail: Ce projet était une continuation de l'application Windows que j'avais réalisée l'année précédente. Je voulais la rendre l'utilisation plus et plus accessible, alors j'en ai fait une application mobile multiplateforme. Par rapport à l'application Windows, cette version avait des fonctionnalités supplémentaires telles que l'authentification des utilisateurs et les regroupements d'organisations afin que les gens puissent rejoindre organisation de leur employeur et comme gérant, voir les heures des travailleurs. Cela permet au gérant de ne pas avoir à demander aux travailleurs combien d'heures ils avaient travaillé. L'application a été réalisée en Flutter/Dart et utilisait l'authentification par courriel de Firebase ainsi que la base de données en ligne Firestore pour stocker les données des organisations et les données des utilisateurs telles que les heures travaillées.
 - Application Android de construction de voitures: Ce projet était un projet de groupe réalisé pour un cours de développement d'applications. Il a été réalisé en utilisant Kotlin et Jetpack Compose. Il utilisait l'authentification Firebase et la base de données en ligne Firestore. L'application avait une base de données de pièces de voiture stockée dans la base de données et permettait aux utilisateurs de créer leurs propres constructions de voitures en utilisant ces pièces. Les utilisateurs pouvaient voir les constructions de voitures des autres. L'application s'inspirait du concept de PcPartpicker.
-

Langages de Programmation et Technologies Connus

C# - .Net – Maui – ASP.Net – WPF - Java - Object Oriented Programming – SQL – JavaScript – React – Html – CSS – Kotlin – Python – Dart – Flutter – Firebase Authentication – Firestore – Firebase Realtime Database – MongoDB - LabVIEW – Structured Text – Ladder Logic – Bash – PowerShell – Tech Support - Networking