

GuilhermeSousa

contact

Rue de Nossa
Senhora Da
Conceição, 21
Alcoitão
2645-151 Alcabideche

+351 91 280 36 59
guilherme.sousa1994
@gmail.com
LinkedIn://guilhermegsousa
GitHub://GuilhermeGSousa

langages

Langues maternelles
Portugais et Français
Anglais C2,
Espagnol B1,
Niveau A1 d'Allemand

code

C/C++/C#
Python,
JAVA & Matlab/
Simulink/StateFlow

logiciels

SolidEdge/SolidWorks,
LateX, Office, Qt,
Unity,
Linux & ROS

éducation

2015	Master en Ingénierie Aérospatiale	Instituto Superior Técnico, Portugal
2015	ERASMUS, Master en Systèmes Mécatroniques	IPSA, Paris
2012- -Présent	BAC+3 en Ingénierie Aérospatiale Spécialisation en Avionique	Instituto Superior Técnico, Portugal

expérience

Part-Time et Stages

Présent	ENAC Développement au MAIAA (département de Mathématiques Appliquées, Informatique et Automation pour l'Aérien) d'un contrôleur automatique adaptatif pour avions commerciaux en utilisant des réseaux de neurones	Toulouse, France
Février -Mai 2016	IPSA Space Systems Développement d'un système de traitement et filtrage de données en temps-réel pour le projet de la fusée Jericho, de l'association étudiante ISS avec un partenariat du CNES (Centre National d'Études Spatiales).	Paris, France
Août 2015	ProDrone <i>Stage d'été</i> Responsable pour l'implémentation d'un algorithme de contrôle d'un drone autonome, utilisé dans le domaine de l'inspection de turbines éoliennes	Lisbonne, Portugal

projets et distinctions

2016	Implémentation du système TCAS Implémentation d'un système TCAS en C++ utilisant la bibliothèque graphique Qt pour simulation de collisions en espace aérien, et le protocole UDP pour communication entre les aéronefs simulés	IST
2016	Projet Drone terrestre autonome Conception sur CATIA d'un drone terrestre imprimé en 3D et développement de son algorithme de contrôle pour un projet universitaire pendant mon programme ERASMUS	IPSA
2015	Algorithme IMM pour systèmes ATC Implémentation d'un algorithme IMM pour deux filtres Kalman sur Simulink pour filtrer des données d'un simulateur de radar	IST
2014	Jeu Mobile Publié Développeur d'une application publiée nommée "Blockalicious!" en JAVA utilisant OpenGL sur la plateforme Google Play Store. Lien Google Play	App Store