

Jordan Kovacs

Roxboro, QC

jordan.kurt.kovacs@gmail.com

(514) 292-6613

Skills

- Full stack development
- Game engine programming
- GPU acceleration and shader programming
- Asymptotic and low-level optimization
- Parallel processing
- Competitive programming
- Computer science tutoring
- Accessibility and ARIA

Languages

English (Native)

French (Intermediate)

Programming Languages

ARB assembly	Bash
Batch	C#
C++	CSS
GLSL	HTML
Java	JavaScript
Kotlin	Lua
PHP	PowerShell
Python	Rust
Scratch	SQL
TypeScript	

Technologies

Android	ASP.NET
Entity Framework	
Express	Git
Godot	
Jetpack Compose	
Microsoft SQL Server	
MongoDB	.NET MAUI
Node.js	OpenGL ES
Raspberry Pi	React
SolidJS	SQLite
Unity	Vim
WebGL	WordPress
WPF	

I am a hopelessly enthralled and quick-learning programmer who enjoys solving diverse problems. I cherish programming as both a tool and an art form, engage in various coding competitions, enjoy the technical challenges of game development, and eagerly share my love for computer science through tutoring.

Education

DEC in Computer Science Technology (420.B0)

John Abbott College — Expected to graduate in June 2024

I am currently enrolled in a 3-year career program focused on real-world computing and have an average grade above 95%. Course material is diverse, including database management, networking, game programming, and application development for multiple platforms. The small program size has adapted me to work within a collaborative and tight-knit environment.

Notable Course Projects

- I created a 3D first-person jetpacking/skiing experience from scratch with WebGL and TypeScript.
- I wrote user authentication and authorization code for a book cataloguing website, handling both the front-end UI and sharing state between React, Express, Node.js, and MongoDB.
- For my final Game Development project, I created an RTS game from scratch in TypeScript.

Awards and Achievements

- Dean's List / Honour Roll (every semester).
- Note Taker Letter of Recognition (for supporting a classmate with blindness).
- First place in 2022 and 2023 JAC Programming Competitions.
- Computer Science Student Advisory Council representative for Fall 2022 and Winter 2023.
- Academic Success Centre Tutor Training Certificate.
- Student Involvement Recognition notation for Winter 2022.
- Completed "Writing Tutors" invitation-only course.
- Poem published in LOCUS (JAC's biannual art/literature journal).

Work Experience

Game Programmer

EduTeQ — Since 2024

I am a programmer for EduTeQ, a game development research lab at Université de Montréal focused on creating educational games, which allows me to combine my passions for video games and education. I am a lead developer on an elementary math game and am now working on a college-level biology game.

Computer Science Tutor

John Abbott College — Since 2022

I work as a computer science tutor for my college, with my role equally involving teaching and providing emotional support. With a decade of self-taught computer science experience and over 200 hours spent tutoring pro bono, I am the sole tutor trusted to mentor classmates in courses I have not yet completed myself.

Jordan Kovacs

Roxboro, QC

jordan.kurt.kovacs@gmail.com

(514) 292-6613

Compétences

- Développement full stack
- Programmation de moteurs de jeux
- Accélération GPU et programmation de shaders
- Optimisation asymptotique et de bas niveau
- Parallélisme
- Programmation compétitive
- Tutorat en informatique
- Accessibilité et ARIA

Langues

Anglais (langue maternelle)
Français (intermédiaire)

Langages de programmation

Assemblage ARB	Bash
Batch	C#
C++	CSS
GLSL	HTML
Java	JavaScript
Kotlin	Lua
PHP	PowerShell
Python	Rust
Scratch	SQL
TypeScript	

Technologies

Android	ASP.NET
Entity Framework	
Express	Git
Godot	
Jetpack Compose	
Microsoft SQL Server	
MongoDB	.NET MAUI
Node.js	OpenGL ES
Raspberry Pi	React
SolidJS	SQLite
Unity	Vim
WebGL	WordPress
WPF	

Je suis un programmeur passionné qui apprend vite et qui aime résoudre divers problèmes. Je considère la programmation à la fois comme un outil et une forme d'art, je participe à divers concours de codage, j'aime les défis techniques du développement de jeux et je partage avec enthousiasme mon amour de l'informatique par le biais du tutorat.

Éducation

DEC en Techniques de l'Informatique (420.B0)

Collège John Abbott — Diplôme prévu en juin 2024

Je suis présentement inscrit à un programme de carrière de trois ans axé sur l'informatique dans le monde réel et j'ai une note moyenne supérieure à 95 %. Le matériel pédagogique est varié et comprend la gestion de bases de données, la mise en réseau, la programmation de jeux et le développement d'applications pour multiples plates-formes. La petite taille du programme m'a préparé au travail dans un environnement collaboratif.

Projets de cours notables

- J'ai créé une expérience de jetpacking/ski à la première personne en 3D à partir de zéro avec WebGL et TypeScript.
- J'ai écrit le code d'authentification et d'autorisation des utilisateurs pour un site web de catalogage de livres, en gérant à la fois l'interface utilisateur frontale et en partageant l'état entre React, Express, Node.js et MongoDB.
- Pour le projet final de mon cours de développement de jeux, j'ai créé un jeu RTS à partir de zéro en TypeScript.

Distinctions et réalisations

- Tableau d'honneur (chaque semestre).
- Lettre de reconnaissance pour la prise de notes (pour avoir soutenu un camarade de classe atteint de cécité).
- Première place au concours de programmation du Collège John Abbott 2022 et 2023.
- Représentant du conseil consultatif des étudiants en informatique pour l'automne 2022 et l'hiver 2023.
- Certificat de formation de tuteur de l'Academic Success Centre.
- Mention de reconnaissance SIR pour l'hiver 2022.
- A complété le cours d'anglais sur invitation seulement "Writing Tutors" (tuteurs d'écriture).
- Poème publié dans LOCUS (revue biannuelle d'art et de littérature du Collège John Abbott).

Expérience de travail

Programmeur de Jeux

EduTeQ — Depuis 2024

Je suis programmeur pour EduTeQ, un laboratoire de recherche en développement de jeux à l'Université de Montréal qui se concentre sur la création de jeux éducatifs, ce qui me permet de combiner mes passions pour les jeux vidéo et l'éducation. Je suis développeur principal d'un jeu de mathématiques au primaire et je travaille actuellement sur un jeu de biologie au niveau collégial.

Tuteur en Informatique

Collège John Abbott — Depuis 2022

Je travaille comme tuteur en informatique pour mon cégep, et mon rôle consiste à la fois à enseigner et à apporter un soutien émotionnel. Avec une dizaine d'années d'expérience autodidacte en informatique et plus de 200 heures de tutorat bénévole, je suis le seul tuteur à qui l'on fait confiance pour encadrer des camarades de classe dans des cours que je n'ai pas encore terminés moi-même.