

Collaborateur, autonome, créatif, passionné d'informatique, de programmation et de nouvelles technologies.



FORMATION

2023 à aujourd'hui	Université du Québec à Chicoutimi Maîtrise en informatique – début des cours mai 2023 Intelligence artificielle
2019 à aujourd'hui	Université du Québec à Chicoutimi Baccalauréat – En cours (sera complété en avril 2023) Génie Informatique
Diplôme obtenu Mai 2019	Cégep de Jonquière Diplôme D'Études Collégiale (DEC) Sciences, Informatiques et Mathématiques (SIM)
Diplôme obtenu Juin 2017	École secondaire Kénogami Diplôme D'Études Secondaires (DES) Programme d'Éducation Internationale (PEI)



CONNAISSANCES, HABILITÉS ET COMPÉTENCES

Programmation : C++, C#, Python, VB, HTML, CSS, JavaScript, Java, Kotlin, VHDL, Matlab, LaTeX

Technologie : .NET, WPF, DevExpress, React, ReactNative, JavaFX, REST, Flask, NativeScript

Logiciel : Visual Studio, Visual Studio Code, IntelliJ, Unity, Quartus Prime, Android Studio, GIT, TFS, Suite Office

Fortes capacités en mathématique et sciences physiques

Très bonne capacité à communiquer à l'oral et à l'écrit (Français et Anglais)



EXPÉRIENCE

Mai 2021 à aujourd'hui	Elmo Solutions (Québec) Développeur Full Stack .NET Développement continu du logiciel d'intégration CAO-ERP Agni-Link. Développement de nouveaux outils internes pour optimiser et automatiser certaines tâches. Recherche et développement.
Septembre à décembre 2022	Université du Québec à Chicoutimi Département des sciences appliqués – module d'ingénierie Aide pédagogique Correction de devoirs et laboratoires en informatique.

Avril 2018 à
avril 2021

FAMILIPRIX ARVIDA

Commis

Aider la clientèle, remplir les étagères, faire le ménage, livrer des médicaments, remplacer à la caisse, travailler en équipe et résoudre des problèmes



COMPÉTITIONS UNIVERSITAIRES

2020 et 2023

JEUX DE GÉNIE

Membre de la délégation de l'UQAC

Participer à des compétitions en ingénierie, ainsi qu'à des activités de réseautage.

2023

COMPÉTITION NASA UQAC

Participant

3^e place

Résoudre un problème d'ingénierie lié à l'industrie 4.0 en équipe et mettre en place, en 3 heures, une solution robotique utilisant une variété de capteurs et un microcontrôleur.

2023

COMPUTER SCIENCE GAMES

Membre de la délégation de l'UQAC

hors concours – Université hôte

Relever des défis portant sur tous les aspects de l'informatique.

2018 à 2022

WONDERJAM UQAC

Participation hors concours en 2022

9 participations

Chef d'équipe

3^e place – Prix du Jury à l'automne 2021

1^e place – Prix du Jury à l'hiver 2021

1^e place – Prix du Jury et Prix du public à l'automne 2020

3^e place – Prix du Jury à l'hiver 2020

Concevoir et programmer, en 48 heures, un jeu vidéo dans le cadre d'une compétition. Réalisée en équipe, cette activité intensive a permis d'expérimenter la répartition de la charge de travail, la gestion du temps, la collaboration et la communication entre partenaires en vue d'atteindre un objectif dans le respect des contraintes et des délais imposés.

Hiver 2020

CODEJAM CGI

Chef d'équipe

Concevoir et programmer un logiciel visant à répondre à un besoin particulier dans le respect des contraintes et du délai de 48 heures imposés en s'assurant de la compréhension des objectifs de l'équipe, planifier et organiser les ressources en tenant compte des fonctions prioritaires à développer.



RECONNAISSANCES ET ENGAGEMENTS

Bourse d'excellence mi-parcours Ubisoft Divertissement inc (2021-2022)

Bourse d'excellence mi-parcours CGI (2020-2021)

Bourse d'excellence mi-parcours RBC Banque Royale (2020-2021)

Bourse d'excellence du MEES (2020-2021)

Wonderjam UQAC – membre du comité organisateur 2020 à 2023

Les Gaillards Cégep de Jonquière – eSport (capitaine d'équipe 2017 à 2019)

Organisation d'activités sociales pour les étudiants au DEC en SIM du Cégep de Jonquière (2017 à 2019)

PEI – Bénévole pour différentes organisations - programme d'engagement communautaire (2012 à 2017)

Références fournies sur demande.

Avril 2023