

CONTACT



543 Boulevard Talbot
Chicoutimi, Québec, Canada



tanguy.hardelin@gmail.com



www.tanguyhardelin.com



+33 6 18 32 51 01

LOISIRS



Musique



Informatique

PROJETS

Raven

Projet prototype visant à uniformiser le back-end de toutes les applications ayant besoin d'un serveur NodeJS.

Le but de ce projet est d'éviter aux développeurs back-end de ré-développer des portions de code déjà écrites maintes fois.

Bon'App

Application mobile suggérant chaque jour de nouvelles recettes de cuisine en fonction de ce que vous avez dans votre frigo.

The Legacy of Tez

Ce jeu se situe dans un monde ouvert généré procéduralement où le joueur contrôle un personnage. Ce jeu est constitué de deux phases, une phase d'exploration et une phase de gestion.

WallPaperManager

Application de bureau, récupérant chaque jour de nouveaux fonds d'écrans depuis internet. Une fois le fond d'écran choisi celui-ci est synchronisé sur les différents PC de l'utilisateur.

En savoir plus :



Tanguy Hardelin

Recherche stage ingénieur

D'une durée de 20 à 25 semaines à partir du 30 juillet 2019

Introduction

Après avoir suivi deux années de classes préparatoires intégrées à l'École Nationale d'ingénieurs de Brest (ENIB) j'ai choisi de finir mon cursus d'ingénieur à l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC). Terminant mes études je suis actuellement en recherche d'un stage ingénieur. Ce stage d'une durée de 20 à 25 semaines à partir du 30 juillet 2019.

Compétences

Général:

- Maîtrise de Python, C, C++, C#, Java, HTML, CSS, Javascript, NodeJS, PHP, ReactJS.
- Programmation avec Qt, Visual-Studio, Android-Studio, Eclipse.
- Maîtrise de Windows ainsi que des systèmes Unix (principalement Ubuntu et Archlinux).
- Programmation sous Android.

Intelligences artificielles:

- Machine learning & Deep learning.
- Réseaux de neurones convolutifs.
- Apprentissage par renforcement.
- Vision par ordinateur.
- Maîtrise de Tensorflow et Keras.
- Maîtrise de Weka.
- Systèmes multi agents.

Conception de jeux vidéos :

- Maîtrise des moteurs de jeux Unity et d'unreal engine.
- Programmation d'applications en réalité virtuelle pour Oculus Rift et HTC Vive.
- Programmation de moteur physique.
- Maîtrise d'OpenGL.

Programmation embarqué:

- Programmation sur RaspberryPi, Arduino, ARM7 et Cortex 9.
- Conception de circuits analogique et numérique.
- Électronique de puissance.
- Asservissement analogique et numérique.

Anglais :

- Intermédiaire

Expériences professionnelles

Février - Juillet 2018 : Stage assistant ingénieur - Safran electronics and defense

Création de deux applications mobiles multiplateformes destinées aux tireurs d'élites et à leurs coéquipiers. Interfaçage de ces applications avec différents équipements militaires embarqués.

Compétences acquises: API REST, programmation embarquée, programmation mobile multiplateformes.

Juin - août 2017 : Stage technicien Lanestel

Création d'un outil de supervision ainsi que le prototypage d'un système de portes connectées.

Compétences acquises: Travail en autonomie, programmation WEB, programmation pour l'embarqué.

Formation académique

2018-2019 Université du Québec à Chicoutimi (Chicoutimi, Québec, Canada)

- Double diplôme.
- Maîtrise en informatique.

2014-2019 École Nationale d'Ingénieurs de Brest (Brest, France)

- Classes préparatoires intégrées & École d'ingénieurs généraliste.
- Électronique, Informatique, Mécatronique.

2011-2014 Lycée Polyvalent Émile Littré (Avranches, France)

- Baccalauréat Scientifique.