



LANGAGES

- Français (maternelle)
- Anglais (maternelle)
- Bulgare (maternelle)
- Espagnol (intermédiaire)
- Allemand (Débutant – A2)

COMPÉTENCES

- **Langages de Programmation:** Java (incluant JSwing, JUnit), Tex, JavaScript, Chai (Js), TravisCI, C, C++, C#, GLSL, Python (Pytorch), scikitlearn, Matplotlib, MatLab, RestAssured, Visual Basic, Git Commands, Cucumber, Jenkins,
- **Outils de Gestion/Documentation** MS 365, Gantt, PowerBI, Access, Trello, Slack, Visio, MS Projects, Jira, Asana, LaTeX
- **Outils de Programmation:** Visual Studio, Unity3D, GitHub, Eclipse, Collab, AndroidStudio, Jupyter, GitLab, IntelliJ, Visual Code
- **Autre:** Simulink, MatLab, Autodesk 3ds Max, Blender, Photoshop CS

ÉDUCATION

- DESS en design de jeu narratif / NAD** - École des arts numériques, de l'animation et du design (UQAC)- Montréal **2021-2023**
- Baccalauréat en Génie Robotique (BEng in Computer Engineering) – 2020** / Université McGill - Montréal **2016-2020**

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE (DERNIER 5 ANS)

- Fondateur / Développeur de Jeux Indépendant Solo / VolenDigital (Indépendant)– Canada (Distance)** **2024–Présent**
- Développeur Solution Client 2^e niveau/ Giro - Allemagne** **2023- 2024**
- Formé les nouveaux sur le code et sur la mise en charge des versions clients pour le propre processus de support et envoi
 - Analysé l'implémentation de nouvelles fonctionnalités/corrections et budgété leur implémentation
 - Implémenté des nouvelles fonctionnalités (C#, C++, HTML, CSS, code maison) et optimisé/corrigé des vieilles
- Analyste-Programmeur 2^e niveau/ Giro – Montréal** **2021- 2023**
- Gestionnaire du Programme de Voile Jeunesse / Yacht Club Royal Saint-Laurent** **2019-2020**

PROJETS (Tous projets sont disponibles à être présentés sur demande)

- Jeu d'Arcade à Titre Narratif (PC/iOS/Android) / Projet final de DESS (Seul) -** **En développement**
- Technologies Utilisées:** Unity3D, Git, C#, HTML, CSS, Photoshop, Illustrator, Trello
- Codé un jeu JRPG de style arcade avec des AIs
 - Planifié proprement le pipeline du projet selon les limites de temps et adapté le scope
- Application Jeu Puzzle Procédurale / Projet VolenDigital (Seul) -** **En développement**
- Technologies Utilisées:** Unity3D, HTML, CSS, C#, UnityScript, Photoshop, Illustrator
- Développé un jeu de puzzle «sans fin» avec création de niveau procédural pour iOS / Android
- Système de suivi du temps et de planification de projets (Modification du logiciel Obsidian) / Projet Personnel (Seul)-** **2024-2025**
- Technologies Utilisées:** CSS, JavaScript, TypeScript, MermaidJS, Obsidian, VSCode
- Créé un plugin personnel pour Obsidian et un automatisme de planification et documentation de tâches avec graphiques
- Test de Cas et CI/CD de l'Application «To-Do List Manager» (RestAPI) / ECSE 429 (Équipe de 4) -** **2020**
- Technologies Utilisées:** Java, RestAssured, SonarQube, GitLab, Jenkins, GitHub
- Créé des cas de tests/tests d'intégration continue, fait des tests exploratoires, des scénarios de tests et des tests non-fonctionnels
- Implémentations Multiples sur Système Opérationnel Linux / ECSE 427 (Seul) -** **2020**
- Technologies Utilisées:** C, VM VirtualBox, Visual Studio Code, Git, Linux
- Codé séparément un allocateur de mémoire, un planificateur de threads et un service d'appel de procédure à distance (Client TCP)
- Implémentations Multiple de Modèles de Machine Learning / COMP 551 (Équipes de 2/3) -** **2020**
- Technologies Utilisées:** Python, Jupyter, Github, Atom, Latex
- Implémenté une régression logistique d'AA, du Naïve Bayes et effectué des analyses sur des ensembles de données variés
 - Implémenté un arbre de décisions d'AA, «Linear SVC», «Adaboost», une «Random Forest»
 - Implémenté à l'aide de PyTorch un «MultiLayer Perceptron» et un «Convolutional Neural Network» pour évaluer des données
- IA Heuristique pour un Jeu Stratégique d'Hazard avec États Non-Déterministe / COMP 424 (Seul) -** **2020**
- Technologies Utilisées:** Java, Eclipse, Latex
- Intégration de Tests Continus/Automatisation de Tests pour la bibliothèque JAMScript / Projet Capstone (Équipe de 4) –** **2019-2020**
- Technologies Utilisées:** Visual Studio Code, VM VirtualBox, Javascript, Chai, C, TravisCI
- «Render» à Temps Réel et Offline / ECSE 446 (Seul) –** **2019**
- Technologies Utilisées:** CMake, C/C++, GLSL, Visual Studio 2018
- Planificateur d'Entraînement Android avec Base de Données / ECSE 428 (Équipe de 14) –** **2019**
- Technologies Utilisées:** AndroidStudio, Java, SQLite, JQueuey, Jenkins