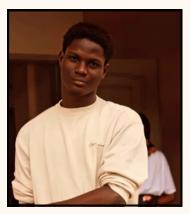
# ADOHO NOLHAN-NATHAN

LUZOLO

ASPIRANT INGÉNIEUR MACHINE LEARNING ASPIRANT GAME DEVELOPEUR

## **PROFIL**





### COORDONNÉES



Abomey-Calavi



+229 97-80-56-54



luzolo.adoho@gmail.com



https://github.com/Ynvers



www.linkedin.com/in/luzoloadoho-74b607302

#### **CENTRES D'INTÉRÊT**



- Jeux-vidéos
- Mode-Mannequinat
- Poésie
- Basket-ball
- Culture nippone

### **LANGUES**

Français : langue maternelle Anglais : niveau intermédiaire

PERSONNALITÉ: INFP-T

# **EXPÉRIENCES**



## HACKATHON-IA MULTIMODALE SENIA

Mai 2024

Participation à l'hackathon de la SENIA

J'ai participé à l'hackathon IA-Multimodale de la SENIA et j'ai soumis en 03 jours une solution d'IA-Multimodale en :

- Analyse de donnée
- Prise de décision
- Création de modèle d'apprentissage automatique

# **FORMATION**





LICENCE EN IA

IFRI-UAC

2022-2023

Depuis 2022

CERTIFICATION DE MANNEQUINAT

Xanders Model's Management

BAC C

2014-2022

Collège Catholique Pierre Joseph de Clorivière

# RÉALISATIONS



## **CODE-LANTA**

#### Application de localisation

J'ai réalisé une application de gestion des points répertorié dans un secteursur une carte à l'aide du framework QT

## TIKTAKTOE

## Jeu du morpion

A la suite d'un cours, j'ai réaliser un jeu du morpion avec java se basant sur les règles de l'adversial research

## AZERTY

### Site apprentissage du vocabulaire

A la suite d'un cours sur OpenClassroom, j'ai réaliser un site qui permettait aux utilisateurs de mettre à l'épreuve leur vocabulaire

# COMPÉTENCES



GIT/GITHUB

AUTONOMIE

GODOT

ANALYSE DE DONNÉES

CONCEPTION ALGORITHMES DE DÉCISIONS

C/C++

**JAVA**