

# 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/luzolo-adoho-74b607302](https://www.linkedin.com/in/luzolo-adoho-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 Depuis 2022

IFRI-UAC

#### CERTIFICATION DE MANNEQUINAT 2022-2023

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