



Anne Merel de Jong

Bsc Computer science

Dynamische und anpassungsfähige Person mit vielfältigem Hintergrund als Masterstudentin im ersten Jahr, (semi-)professionelle Handballspielerin und Remote-Unterrichtscoach. Bekannt für unkonventionelles Denken bringe ich eine frische Perspektive. Multitasking-, Organisations- und Kommunikationsfähigkeiten ermöglichen es mir, in unterschiedlichen Umgebungen erfolgreich zu sein. Ich engagiere mich für Wachstum und strebe danach, durch innovative Ansätze eine positive Wirkung zu erzielen.

Kontaktiere mich



+31 6 28254473



annemereldejong@gmail.com



www.github.com/annevogel13

www.linkedin.com/in/annemereldejong/



9315 Neukirch

Ausbildung

● Bachelor of Computer Science

University Claude Bernard Lyon 1

2019-2022

Lyon, Frankreich

● Master of Artificial Intelligence

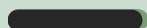
Johannes Kepler University Linz

2022 - heute

Linz, Österreich

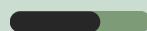
Sprache

Englisch



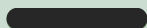
TOEFL score :
105/120

Deutsch



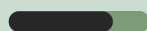
B2

Niederländisch



Muttersprache

Französisch



C1

Zertifikate

- AI-900 Microsoft Azure AI Fundamentals.
score : 914/1000
- Cisco Certified Network Associate CCNA1,
score 72,10/100

Erfahrungen



Master student + techcoach

Dornbirn, Österreich

Mai 2022 - heute

Ich arbeite als Remote-Tech-Coach bei CodeGorilla, Groningen (NL). Meine Aufgabe ist es, Studierende während des Bootcamps zu unterrichten und zu unterstützen. Das Bootcamp konzentriert sich auf die folgenden Sprachen: **PHP**, **JavaScript**, **HTML**, **CSS**, **SQL**. CodeGorilla ist ein zweijähriges Start-up. Aus diesem Grund hat mich die Arbeit als **Remote-Tech-Coach** gelehrt, viel Initiative zu ergreifen und selbständig Aufgaben und Herausforderungen zu erkennen und zu bewältigen.



Neben dieser Anstellung habe ich auch den Master in künstlicher Intelligenz angefangen. Ich habe mich für die Spezialisierung "**Logic and Reasoning**" entschieden, da mich das Lösen von Problemen interessiert. Das Erforschen verschiedener Ansätze und Strategien, um **effektive Lösungen zu finden**, erfüllt mich. Das Finden von effektiven Lösungen aus der Komplexität und dem Zusammenspiel von Vernunft und Logik leitete mich zu diesem Master.



Hackathon Venus Hacks

Lyon, Frankreich

25./26. April 2021

Das Thema dieses Hackathons war: Wie kann man mehr Frauen in die Technik bringen? Mein Team und ich haben eine **Web-Application** mit **React** entwickelt, die auf eine **Firebase-Datenbank** zurückgreift. Die Web-App soll Frauen dabei helfen, eine Gemeinschaft aufzubauen, die sie hoffentlich dazu inspiriert, eine Karriere in der Technik zu beginnen oder zumindest sinnvolle Verbindungen mit anderen motivierten Frauen herzustellen. Mehr über diesen Hackathon erfahren Sie im [Einreichungsvideo](#).



Bachelor Student + semi-professional handball player

Lyon, Frankreich

Juli 2019 - Mai 2022

Weil ich es liebe Probleme durch das Schreiben von Codes zu lösen, habe ich mich für einen Bachelor of Computer Science in Lyon entschieden. In diesem Bachelor-Studium ging es hauptsächlich darum, so viele **Programmiersprachen** wie möglich kennenzulernen und die verschiedenen Konzepte hinter der Programmierung wie **OOP**, Effizienz und Hardware zu erlernen. Während des Bachelorstudiums wurden die meisten Projekte in **C++**, **JavaScript** oder **Java** geschrieben.

Ein weiterer Grund für das Studium in Lyon war, dass ich meinen **Traum** verfolgen wollte, **Profi-Handballerin** zu werden. Der Umzug nach Lyon gab mir die Möglichkeit diesen zu leben und forderte mich heraus, meine Trainings- und Studienzeit optimal zu planen. So konnte ich in **beiden Bereichen** erfolgreich sein.

Projekt - Übersicht

Alle Links zu den Projekten finden Sie, wenn Sie auf den Namen des Projekts (unterstrichen) klicken.

Python: Smartie

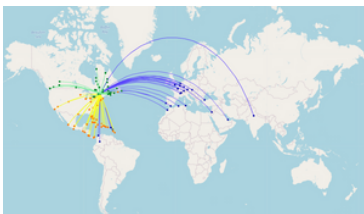
Smartie ist mein Projekt zum Abschluss meines Studiums. Ich habe das Projekt im Auftrag von CodeGorilla durchgeführt. Ein Unternehmen, das sich zum Ziel gesetzt hat, die Welt inklusiver zu machen, indem es den Menschen die benötigten Lehrfähigkeiten vermittelt. Der Schwerpunkt dieses Projekts war es, ein Tool zu entwickeln, das den Matching Score zwischen Studierenden von CodeGorilla und Arbeitgebenden vorhersagt. Dieses Matching-Tool verbindet Studierende mit abgeschlossener Ausbildung mit dem richtigen Jobangebot.

- Ich habe mich mit neuronalen Netzen beschäftigt und TensorFlow verwendet
- Exportieren und Importieren von Modellen mit Python
- Framework: Vue.JS

Lesen Sie mehr darüber in meinem Report.



Python: Analyzing global air traffic



Mein Kollege und ich wählten das Project-Thema "Analyzing global air traffic", weil wir im Bereich der Datenanalyse arbeiten wollten. Während dieses Projekts habe ich gelernt, Python zu benutzen, was sich später während meines Masterstudiums als nützlich erweisen sollte. Schwerpunkte dieses Projekts:

- Sammeln von Daten und deren übersichtliche und interaktive Visualisierung
- Erstellen eines Tools, das alle Verbindungen zwischen zwei Flughäfen mit Hilfe der Graphentheorie darstellt
- Verwendung von Voila zur Erstellung eines interaktiven Dashboards

C++: Qwixx

Unter all den Projekten, an denen ich gearbeitet habe, macht mich dieses Projekt wirklich stolz. Mit unserer Gruppe haben wir eine der Game Qwixx entwickelt. Qwixx ist ein rasantes Würfelspiel, bei dem die Spielenden durch den strategischen Einsatz der gewürfelten Zahlen Zahlen auf ihren Punktezetteln abhaken müssen.

Wir haben das gesamte Spiel und die Benutzeroberfläche entwickelt. Das Faszinierende an diesem Spiel ist, dass es viele verschiedene Regeln gibt, die jeder Spieler überprüfen muss, wenn er an der Reihe ist. Das machte die Programmierung zu einer Herausforderung. Aus diesem Projekt habe ich gelernt, dass eine solide Planung die Grundlage für Erfolg ist und auch Raum für unerwartete Fehler haben muss.



PHP: Netflix database



Lernziel dieses Projekts war es, sich mit der Synchronisierung zwischen einer Datenbank und einer Website vertraut zu machen. Die Hauptschwierigkeiten bestanden darin, die Website auf dem neuesten Stand zu halten und mit SQL-Abfragen zu arbeiten, um dem Benutzer zu helfen, die gewünschten Informationen anzuzeigen. Merkmale der Website:

- Filtern der Daten
- Anzeige der Daten mit allen relevanten Informationen
- Hinzufügen eines Bildes mit Informationen zur Datenbank
- Benutzer-Login ermöglichen
- Admin-Login ermöglichen (mit Zugang zu den eingeschränkten Seiten)

Java: Flow game

Während meines Bachelors haben wir beispielsweise das Flow-Spiel in Java entwickelt. Flow ist ein Puzzlespiel, bei dem die Spielenden farblich passende Punkte in einem Gitter verbinden müssen. Die Pfade dürfen sich dabei nicht überschneiden oder überlappen. Dieses Projekt diente dazu, die Konzepte der MVC-Modelle und die Wiederverwendbarkeit der Codierung mit verschiedenen Klassentypen zu vermitteln. Während der Entwicklung mussten wir das UML-Diagramm regelmäßig updaten und unsere Codes in Gitlab aktiv aktualisieren, damit der Dozent ihn überprüfen konnte.



Neben der Erstellung von Projekten während meines Bachelorstudiums hatte ich auch die Möglichkeit, Java-Projekte als Techcoach zu erstellen. Dies mit dem Hauptziel, den Studierenden beizubringen, wie man zusammenarbeitet, klare Codes und Kommentare schreibt und wie Codes optimal wiederverwendet werden können. Die meisten dieser Projekte waren in Java, wie das Schnittstellenprojekt (https://github.com/annevogel13/CG_miniproject), aber auch Projekte in HTML, CSS und PHP.

