



Nguyễn Đức Bảo Lâm

THÀNH VIÊN CLB

THÔNG TIN CÁ NHÂN

- ☎ 0327 089 143
- ✉ lam01662052827@gmail.com
- 📄 github.com/baolam
- 📍 S1.07 Vinhomes Grand Park, Quận 9

CÁC KỸ NĂNG

NHÓM KỸ NĂNG CHUYÊN MÔN

LẬP TRÌNH NHÚNG, WEB VÀ LẬP TRÌNH THI ĐẦU

SỬ DỤNG VÀ PHỐI HỢP CÁC NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH (PYTHON, JAVASCRIPT, TYPESCRIPT, C++)

DÙNG CÁC CTDL> LẬP TRÌNH

TÌM KIẾM VÀ NGHIÊN CỨU THÔNG TIN

NHÓM KỸ NĂNG MỀM

KHẢ NĂNG GIAO TIẾP NHÓM

QUẢN LÝ THỜI GIAN

RA KẾ HOẠCH VÀ QUYẾT ĐỊNH

SỞ THÍCH

MỤC TIÊU

Có kinh nghiệm trong lập trình và tin học văn phòng cơ bản. Từng tham gia một số cuộc thi yêu cầu hợp tác nhóm liên quan đến lập trình trong và ngoài nước. Một người ham học hỏi, mong muốn gắn kết lâu dài với một việc nào đó.

HỌC VẤN

TRƯỜNG ĐẠI HỌC FPT

2024 -

Ngành học AI

Đang theo học

TRƯỜNG THCS&THPT ĐỒNG ĐA, ĐÀ LẠT

2021 - 2024

Học sinh

Đạt học sinh giỏi, tốt nghiệp loại giỏi

DANH HIỆU VÀ GIẢI THƯỞNG

2022 Giải nhất cuộc thi lập trình Coolest Project Malaysia

Giải ba học sinh giỏi cấp tỉnh môn Tin học

2021 Giải nhất cuộc thi khoa học kĩ thuật cấp tỉnh Lâm Đồng

Giải ba học sinh giỏi cấp tỉnh môn Tin học

2020 Giải nhất hội thi Tin học trẻ tỉnh Lâm Đồng, Bảng D2

CHỨNG CHỈ

2022 Chứng chỉ MOS về Excel 2016

2022 Chứng chỉ MOS về Word 2016

2021 Chứng chỉ MOS về Powerpoint 2016

DỰ ÁN ĐÃ THAM GIA

LẬP TRÌNH, TẠO ĐỀ XUẤT

THUYỀN HỐT RÁC TRÊN SÔNG HỒ

2022 -

Dự án dự kì thi Coolest Project Malaysia

Số lượng người tham gia 2

Dự án ra đời nhằm mục đích gom rác tự động bằng cách tự động dùng thuyền để hút rác. Trong dự án bên cạnh thực hiện hút rác, thuyền còn thu thập một số thông tin chất lượng nước và ứng dụng AI để đề xuất cách xử lí.

Là một dự án AIoT. Dự án đã sử dụng công nghệ như YOLO để tiến hành nhận diện đối tượng và dùng một số công thức toán để thực hiện điều hướng và điều khiển thuyền. Bên cạnh đó, dự án cũng dùng một số cảm biến như NTU, TDS nhằm thu thập thông tin về nước. Gửi về server để tiến hành tạo đề xuất và hiển thị ra người dùng.

Trong dự án, em thực hiện phần lập trình Web, viết chương trình xử lí ở Raspberry Pi (truyền nhận dữ liệu ở Arduino, tính toán điều hướng, nhận dữ liệu cảm biến), truyền dữ liệu lên Server qua kết nối mạng và phần logic tạo đề xuất ở Server.

Kết quả, dự án đạt được giải ở cuộc thi Coolest Project Malaysia.

TRÍCH DẪN BÁO

Dự án "Thuyền hốt rác trên sông
hồ"

Dự án "Ứng dụng AI trong quản lí
bảo vệ rừng"

LẬP TRÌNH , THIẾT KẾ KIẾN TRÚC MẠNG, ĐỀ XUẤT XỬ LÝ

ỨNG DỤNG AI TRONG QUẢN LÝ BẢO VỆ RỪNG

2021 -

Dự án dự kì thi KHK

Số lượng người tham gia 2

Dự án ra đời nhằm mục đích hỗ trợ các kiểm lâm trong việc quản lí khu rừng được giao. Việc quản lí được thực hiện thông qua ứng dụng AI tại thiết bị nhúng nhằm phát hiện người xâm nhập trái phép, âm thanh kì lạ như tiếng cửa cây rỗng thông qua Lora và nền tảng mạng Internet để truyền dữ liệu về Server tới người kiểm lâm.

Dự án sử dụng một số công nghệ xử lí ảnh như Background Subtraction, đào tạo mô hình nhận diện đối tượng và kiến trúc mạng nhận diện âm thanh. Truyền dữ liệu nội tại và qua các thiết bị nhúng khác sử dụng công nghệ trong lĩnh vực lập trình nhúng như UART, I2C, Lora... Trong truyền dữ liệu từ server đến người dùng đã dùng socket.io. Ngoài ra để đảm bảo sự hoạt động trơn tru của các thiết bị, dự án cũng dùng đến kiến thức xử lí đa luồng (Multiprocessing và Multithreading).

Trong dự án, em thực hiện việc lập trình nền tảng Web (có giao diện, xử lí và lưu trữ logic tại server), thực hành tạo mã ở một số thiết bị nhúng đáp ứng nhiệm vụ, viết kiến trúc mạng cho nhận diện âm thanh. Ngoài ra, em cũng đề xuất khuynh hướng xử lí và cách truyền dữ liệu giữa các thiết bị với nhau và giữa các thiết bị với server.

Kết quả của dự án, dự án đạt giải nhất cuộc thi KHK cấp tỉnh và có cơ hội tham gia tranh tài ở vòng quốc gia.