

# Ing. Jelle Meeus

## PERSOONLIJKE DETAILS

---

<i>Locatie</i>	2580 Putte
<i>Telefoon</i>	+32 471 757 824
<i>Mail</i>	jelle.meeus@hotmail.com
<i>Talen</i>	Nederlands (moedertaal), Engels (C1), Frans (B1)
<i>Rijbewijs</i>	B
<i>Website</i>	<a href="https://jellemeeus.github.io">https://jellemeeus.github.io</a>

## OPLEIDING

---

Master in de industriële wetenschappen, elektronica-ICT

2018

*Katholieke Universiteit Leuven - Campus De Nayer - Sint-Katelijne-Waver*

## MASTER THESIS

---

Continuous unobtrusive user authentication using gait for wearable devices, utilising machine learning algorithms

*OneSpan*

Met sensoren op een smartwatch of smartphone kan de gang van een persoon opgenomen worden. Dit patroon kan gebruikt worden om een persoon te authenticeren zonder expliciete input. Onderzoek (**Python**) naar een nieuwe feature-extractie techniek om de gang van een persoon snel en accuraat te herkennen.

## WERKERVARING

---

Machine learning algorithms student

4 weken zomer 2017

*OneSpan*

Ontwikkeling van een demo (**Java**) voor opname en analyse van gait data op een **Android** wearable.

Junior Software Engineer

Nov 18 - Feb 19

*Sioux Embedded Systems*

Als deel van het internal R&D team, hielp ik aan de migratie van Versie Controle Systeem (**VCS**) van **Perforce** naar **Git**. Ontwikkeling van nieuwe tools met **Python** en **Gitlab** API. Opzetten en onderhoud van een interne R&D website (**Bootstrap**) om een overzicht te tonen van projecten en die nachtelijks update.

## TECHNISCHE SKILLS

---

<i>Languages</i>	<b>Python, Javascript, C#, Java, C/C++, 8051 Assembly, Verilog, PL/SQL, HTML/CSS, PHP</b>
<i>Software</i>	<b>VCS (Git, Perforce), Gitlab, CI, Docker, React, Electronjs, Jenkins, Jira, Bootstrap, Java EE/Spring, Android Studio, VIM, GNU/Linux, VSCode</b>

## HOBBY PROJECTEN

---

Drawing Cards (React, Javascript)

<https://github.com/SoglaHash/cards>

Een web-app voor het trekken van kaarten gemaakt met React en gehost op github-pages. Maak en trek een pak kaarten in Franse stijl.

Bombberman (C#, Godot)

<https://github.com/SoglaHash/bombberman-godot>

Voorbeeld van een klassiek 2D Bombberman spel gemaakt met Godot. Je speelt als een bommenlegend konijn en loopt door een doolhof om een wortel te bereiken en probeert jezelf daarbij niet op te blazen.