

Paul Boulesteix

Montréal, QC, H3T 1J4 | +33 7 83 30 72 55
paulboulesteix22@gmail.com | www.paulboulesteix.me | www.github.com/kopelthep

Étudiant en troisième année en informatique à l'Université de Montréal, cherchant un stage dans le cadre de ce programme. Parle couramment l'anglais et le français, avec une expérience pratique en développement de logiciels et en design web. Désireux d'appliquer les connaissances académiques dans un cadre pratique.

ÉDUCATION

Baccalauréat - Informatique

Jan 2023 - Déc. 2025 (Prévu)

Université de Montréal, Montréal, QC

Baccalauréat français en Mathématiques et Littérature anglaise

Lycée Saint-Louis-Sainte-Clotilde - Raincy (93)

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Soutien Technique

FLO, Montréal, QC.

Janvier 2024 – Septembre 2024

- Résolution des problèmes techniques liés aux bornes de recharge pour véhicules électriques, assurant un excellent service client.
- Analyse et diagnostic des problèmes matériels et logiciels, avec mise en place de solutions efficaces.
- Collaboration avec les équipes internes pour améliorer la fiabilité des produits et des services.
- Développement de compétences en technologies spécifiques aux systèmes électriques et connectés.

Stage en service informatique

Bureau National Interprofessionnel du Cognac, Cognac, Nouvelle-Aquitaine.

Mai 2018 - Juin 2018

- Expérience pratique avec les logiciels et technologies pour la gestion de serveurs et le développement d'applications.
- Participation au développement et à la maintenance de solutions sur iOS, Android et le Web.
- Acquisition de compétences fondamentales en HTML, CSS, et bases de JavaScript.

PROJETS

- **Application d'inscription client-serveur** (Java) : Développement d'un logiciel pour la gestion des inscriptions universitaires.
- **Site e-commerce** (HTML5, CSS, JavaScript) : Création d'un site web complet et fonctionnel. (Mockup/Recréation simple sans communication libre d'accès sur mon [Site Web Personnel](#))
- **Application Paint-like** (Python) : Conception d'une application graphique simple lors des cours universitaires.
- **Logiciel de reconnaissance machine** : Conception puis déploiement via Google Cloud (et instances docker) d'une application simple de reconnaissance d'animaux via le Machine Learning, fait de manière scalable.

COMPÉTENCES

- **Java:** Développement d'un logiciel d'inscription de cours client-serveur pour un projet universitaire ([Profil GitHub](#))
- **HTML5, CSS, JavaScript:** Création d'un site web e-commerce entièrement fonctionnel
- **Python:** 1 an d'expérience académique, création de plusieurs programmes simples lors des cours comme une application similaire à Paint
- **Bases de données:** MySQL, PostgreSQL, MongoDB
- **Outils DevOps:** Docker, Git, GitHub Actions, Google Cloud Build
- **Microsoft Office:** Compétent en Word, PowerPoint, et expérience débutante en Excel
- **Manipulation des données:** Python (Pandas, NumPy)
- **Visualisation:** Matplotlib, Seaborn, Tableau
- **Machine Learning:** scikit-learn, TensorFlow (niveau débutant)
- **Outils Cloud:** Google Cloud, Azure.

LANGUAGES

- **French:** Langue maternelle
- **English:** Avancé
- **Polonais:** Bases écrites, Compréhension orale avancée.