

Souleiman Ayoub

(438)337-3789 | souleiman.ayoub@polymtl.ca | <https://github.com/souleiman2> |
<https://www.linkedin.com/in/souleiman-ayoub-b82748165/>

SOMMAIRE

- Étudiant en Génie Logiciel à Polytechnique Montréal
- Expérience de 7 ans en programmation
- Graduation prévue en décembre 2021
- Familier avec les pratiques Agile et Devops
- Autodidacte, sens de l'initiative, motiver et facilité avec les relations interpersonnelles

ÉDUCATION

Polytechnique Montréal

Baccalauréat en Génie Logiciel

Montréal, Canada

Août 2018 – Présent

- Récipiendaire de la Bourse d'Excellence à l'Admission
- Mention d'excellence pour performances académiques exceptionnelles (GPA: 3,57/4)
- 82 crédits complétés jusqu'à maintenant

Collège Bois-de-Boulogne

DEC en Science Informatique et Mathématiques

Montréal, Canada

Août 2016 – Mai 2018

Collège Beaubois

École secondaire – DES en science de la nature

Montréal, Canada

Août 2011 – Mai 2016

- Programme d'échecs Xojó qui enregistre les mouvements, permet à l'utilisateur d'annuler un mouvement et de choisir votre mode de jeu (Bot/Humain contre Bot/Humain)

EXPÉRIENCE

Stage en Génie Logiciel

Mitacs en collaboration avec Eduplan Solutions

Été 2020

Montréal, Canada

- Développement d'un **Flask REST API** dont le but est d'entrée des profils étudiants et de recommander des objectifs et des moyens en utilisant l'apprentissage automatique
- Création de nombreux modèles d'IA dans le but de les comparer entre eux et baser leurs performances sur différentes métriques
- Documenter les algorithmes et stratégies utilisés ainsi que fait des rapports oraux sur l'avancement de mon travail
- Accéder à la base de données via **SQL**
- Critiquer l'interface utilisateur et la sécurité de la plateforme lors des réunions hebdomadaires

Initiation à la recherche

Polytechnique Montréal

Sept. 2019 – Mai 2020

Montréal, Canada

- But: segmentation du cerveau de nouveau-nés à partir d'IRM 3D grâce à un algorithme d'apprentissage machine en vision par ordinateur
- Automatisation du téléchargement de la base de données (web scraping)
- Documenter vigoureusement le code

Assistant de Recherche

Hôpital Shriners pour enfants

Été: 2017 – 2018

Montréal, Canada

- Création d'une application Android Native pour aider les enfants à se familiariser avec leur handicap en jouant à des jeux instructifs
- Création de toute l'interface utilisateur / logique de l'application

Tuteur en informatique, mathématiques et physique

Collège Bois-de-Boulogne

2017 – 2018

Montréal, Canada

- Vulgariser le contenu des cours de mes camarades de classes et aider des adultes à apprendre les bases de la programmation
- Mettre en place une structure d'apprentissage adaptée à chaque étudiant
- Maintenir un suivi de leur progrès et le soumettre à l'administration

PROJETS

Co-fondateur d'Unilinks | *Ionic, Angular, Firebase*

- Web App progressive et multiplateforme (IOS, Android, Web) qui vise à mettre de l'avant les événements interuniversitaires de différentes associations
- Bilan: 60 téléchargements de l'application

Systèmes Embarqués – Projet de première année (INF1900) | *C/C++, Makefile*

- Programmer en équipe un robot suiveur de lignes pouvant également détecter des boîtes grâce à ces capteurs et se déplacer avec précision

ChessAI | *Python, Pygame*

- Reprogrammer le moteur d'échecs développé au secondaire en améliorant l'architecture et en modifiant la langue
- De meilleurs IA codés à la main: algorithme ML supervisé et élagage Alpha-Bêta

Site web de propriétés | *Angular, Firebase, Bootstrap*

- Site Web pour afficher des propriétés à vendre ou à louer
- Dynamique afin de faciliter les modifications sans avoir à programmer

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages: Python, Java, Javascript, C/C++, Julia, HTML5/CSS, XML

Frameworks: Ionic, Angular, React Native, Node.js, Flask, Django

ÉVÉNEMENTS COMPÉTITIFS

2ème place dans un concours de mathématiques du CEGEP (COMC)

2ème place lors d'un concours de pitch à Polytechnique Montréal pour la présentation d'Unilinks

5ème/115 dans un concours HackerRank dans mon université

Échecs: Remporter à plusieurs reprises des tournois régionaux et provinciaux dans ma division et possède actuellement un score de 1714 sur lichess.org

Hackathons:

- **Google Tech Challenge**
- **McGill Physics Hackathon:** Vitesse angulaire en dimensions arbitraires (sur github) 4ème place
- **AI Hackathon à UdeM** 6ème place
- **HackQC** (3 jours): site web environnemental qui a pris les données d'une base de données et a un back-end en Django
- **ConcordAI Artificial Intelligence Hackathon**
- **LHGames**
- **Hackathon BDC**
- 2 Capture The Flag

Références disponibles sur demande