

SOULEIMAN AYOUB

Je suis un ingénieur logiciel qui a étudié à Polytechnique Montréal. Je me décris comme étant une personne ayant de l'intégrité, travaillant, passionné et toujours souriant. Joignant mes deux plus grandes passions, soit les mathématiques et la programmation, je développe des logiciels depuis 8 ans. Finalement, je pense qu'une bonne communication est ce qui fait une bonne équipe.

MES INFORMATIONS

✉ souleiman.ayoub@gmail.com
☎ +1 (438) 337-3789
🌐 <https://souleiman2.github.io/cv/>
🐦 @souleiman2
in Souleiman Ayoub

COMPÉTENCES

Langages de programmation

Python ●●●●●●●●
Java ●●●●●●●●
TS/JS/HTML/CSS ●●●●●●●●
C/C++ ●●●●●●●●
Solidity ●●●●●●●●
Kotlin ●●●●●●●●

Logiciels & Outils

Apprentissage Machine ●●●●●●●●
(e.g. tensorflow, scikit learn, ...)

Visualisation ●●●●●●●●
(e.g. matplotlib, seaborn, ...)

Traitement de données ●●●●●●●●
(e.g. numpy, scipy, pandas, ...)

Front End ●●●●●●●●
(e.g. Angular, React, ...)

Back End ●●●●●●●●
(e.g. Django, Flask ...)

AWS ●●●●●●●●
(e.g. Lambda, Opensearch, Dynamodb ...)

Azure ●●●●●●●●

Langages

Français ●●●●●●●●
Anglais ●●●●●●●●

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- 📅 Jan 2022 - Présent
📍 Omnia, Deloitte **Consultant**
• Concevoir une web app avec AWS (Opensearch, Lambda, Dynamodb, etc), React et Django
• Travailler sur un projet avec K8, Web3 et React
- 📅 Mai 2021 - Août 2021
📍 Mouvement Desjardins, Montréal **Stagiaire en Ingénierie de données**
• Concevoir un **modèle non-supervisé** capable de regrouper le profile financier de multiples utilisateurs
• Concevoir un **API Flask**
• Présenter notre travail de multiples fois à des partenaires de Desjardins et devant Guy Cormier
- 📅 Mai 2020 - Août 2020
📍 Mitacs - Eduplan Solutions, Montréal **Stagiaire en Génie Logiciel**
• Créer de nombreux modèles d'apprentissage machine en **Python** dont le but est de **recommander des objectifs et des moyens** pour, ensuite, les comparer entre eux en se basant sur des métriques de performance
• Extraire de l'information de la base de données grâce à **SQL**
- 📅 Sept. 2019 - Mai 2020
📍 Polytechnique Montréal **Initiation à la recherche**
• **Segmenter** des images 3D d'**IRM cérébrales** de nouveau-nés grâce à un algorithme de **vision par ordinateur**
• Automatiser le téléchargement de la base de données (**web scraping**)

ÉDUCATION

- 📅 Août 2018 - Déc. 2021
📍 Polytechnique, Montréal **Baccalauréat en Génie Logiciel**
- 📅 Août 2016 - Mai 2018
📍 Collège Bois-de-Boulogne **DEC en Informatique et Math**

RÉALISATIONS ET DISTINCTIONS

- 🏆 Récipient de la certification AWS Machine Learning - Spécialité
- 🏆 Récipient de la certification AWS Cloud Practitioner
- 🏆 Mention d'excellence pour performances académiques exceptionnelles à Polytechnique Montréal (GPA: 3,63/4)
- 🏆 Récipiendaire de la Bourse d'Excellence à l'Admission à Polytechnique Montréal
- 🏆 2^{ème} place lors d'un concours de pitch à Polytechnique Montréal pour la présentation d'Unilinks
- 🏆 2^{ème} place dans un concours de mathématiques au Collège Bois-de-Boulogne (COMC)

QUELQUES PROJETS ACCOMPLIS

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

Exo : Vision par ordinateur – Projet de 4ième année (LOG8985) | *Python*

- Créer en équipe un programme qui puisse prendre en entrée plusieurs vidéos des caméras d'un stationnement et sortir une approximation du taux d'occupation du stationnement
- Créer des algorithmes complexes, utilisé PyTorch et Tensorflow et fait une base de données PostgreSQL

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

Projet de 3ième année | *Kotlin, Angular, Node, GraphQL*

- Mon équipe et moi avons créé une application de dessin (similaire à skribbl.io) qui fonctionnait sur PC ainsi que sur Android. Ce programme communiquait grâce à un serveur que nous avons également codé. Nous avons mis en place des joueurs virtuels (bots) qui pouvaient aussi dessiner

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 fournies sur demande