

ÉDUCATION:

Bangkok, Thaïlande	Chulalongkorn University	Automne 2022
Échange International, Ingénierie de l'information et de la communication.		
Montréal, Canada	Polytechnique Montréal	Automne 2018 - Présent
- Baccalauréat, Génie Informatique. Moyenne cumulative : 3.3 - Cours de premier cycle : Noyau sys. d'exploit.; Algorithmes et structures de données; Réseaux; Calcul integral; Algèbre linéaire; Systèmes distribués; Sécurité informatique; Statistiques pour l'IA; Visualisation de données.		

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE:

Concepteur Pédagogique	Aviation Connexion	Automne 2020 - Présent
- Rénovation du cours existant en améliorant le design et en restructurant le programme. - Création de nouveaux modules dont : bases en Python, introduction à l'I.A, et programmation de drones. - Conception d'un deuxième cours de reconnaissance visuelle en Python pour les étudiants avancés. - Collaboration avec un laboratoire de recherche de Polytechnique pour intégrer leur drone québécois au cours. - Enseignement à plus de 700 élèves dans 10 différentes écoles secondaires au Québec.		
Stagiaire en Automatisation	Atek	Été 2021
- Traçage de la température dans le domaine médical, centré sur la traçabilité des vaccins COVID-19. - Optimisation de la production en développant un outil de mise à jour de capteurs portatif. (Raspberry Pi, Python) - Création d'un tableau de bord pour communiquer les données des capteurs en temps réel. (AngularJS) - Implémentation de deux microservices pour la génération de rapports clients. (Angular, Javascript) - Communication de la progression des projets et de l'achèvement des tâches sur Jira.		
Instructeur en Jeux Vidéo	GoMyCode	Été 2020
- Enseignement des bases de C# et Unity dans un camp d'été pour lycéens. - Accompagnement des étudiants pour créer des jeux populaires en partant de zéro (Pong, Super Mario..). - Amélioration de la dynamique d'apprentissage en ajoutant un système de récompenses et un classement. - Travail avec l'équipe de R&D pour commencer à construire un atelier de robotique pour les jeunes.		

PROJETS PERTINENTS:

Jeu 2D en Java	2022
- Implémentation de la boucle principale du jeu et de la fréquence d'images à l'aide de threads. - Utilisation d'API graphiques telles que Java Swing et Java AWT pour le rendu. - Duplication de code minimisée en utilisant l'héritage entre les classes similaires. - Réduction du temps de rendu de 30 % en redirigeant les opérations de transformation en mémoire tampon.	
Projet intégrateur - Essaim de drones	2022
- Développement d'une application web pour contrôler deux drones dans une mission d'exploration. (Angular) - Travail sur le côté embarqué du projet, avec la logique du firmware des drones. (C/C++) - Amélioration de la navigation en ajoutant la communication p2p, l'évitement d'obstacles et le vol autonome. - Optimisation de la réception de données au back-end en filtrant le flux des capteurs du drone. (Python)	
Clone du logiciel MSPaint - Polydessin	2021
- En équipe de cinq, création d'une application Web de dessin similaire à MSPaint. (Angular) - Amélioration de l'application en ajoutant des fonctionnalités telles que le spray et le sceau de peinture. - Augmentation de la robustesse du code avec l'ajout de tests unitaires. (Jasmin, Karma, Gitlab) - Déploiement du projet sur Firebase Hosting avec redirection vers un domaine personnalisé. (Firebase)	

LANGAGES ET OUTILS

- Java, Python, C/C++, Javascript, Mathematica, HTML/CSS, Angular
- Visual Studio, IntelliJ, Eclipse, STM32Cube, Vivado, Arduino, Canva