

FORMATION

Baccalauréat en génie logiciel École de technologie supérieure (ÉTS)	Depuis 2024
Technique de l'informatique (intensif) Cégep du Vieux Montréal	2024
Diplôme d'études collégiales, Sciences humaines John Abbott College	2021
Université de Sherbrooke/Quantum eMotion Introduction à la cryptographie quantique (Microstage)	2023

PAS À JOUR
CONNAISSANCES PARTICULIÈRES

Langages de programmation : Java - Android, C# (Unity), HTML, CSS, PHP, JavaScript, Python, C++, C, C++, C#

Logiciels : IntelliJ, Visual Studio - code, Microsoft Office, Android Studio, Unity hub, PyCharm

Environments: Linux, Windows,

Autres : MySQL, No SQL, PGSQL, PL/PGSQL, Git, Github, Bit bucket

Techniques : Analyse et modélisation de données (UI/UX), Développement d'Applications mobiles multiplateformes, Développement de Jeux vidéo, Développement logiciel, Développement Web et Intégration, Gestion d'équipe et leadership, Gestion de Projet et Développement agile, Gestion de serveurs et hébergement web.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLE

Technicien en informatique/Vendeur Bureau en gros, Pointe-Claire	2017-2019
<ul style="list-style-type: none">- Diagnostiquer et résoudre les problèmes techniques des clients, en magasin et à leur domicile.- Configurer et installer de nouveaux ordinateurs et ordinateurs portables, en veillant à ce qu'ils soient pleinement opérationnels et adaptés aux besoins des clients.- Conseiller les clients dans le choix de produits technologiques adaptés à leurs besoins et leur fournir des recommandations.- Fournir un support technique sur site (chez les clients) pour résoudre une gamme de problèmes matériels et logiciels.- Se tenir informé des derniers produits et des tendances technologiques pour offrir des solutions et des recommandations pertinentes.	
EXPÉRIENCES	
Officier CIC Forces armées canadiennes, Laval	2018-aujourd'hui
Assistant-Vétérinaire/Réceptionniste Vet Mobile Plus, Pointe-Claire	2020-2024

Assistant gérant Escaparium, Dorval	2018-2020
Animateur Ubisoft World, Pointe-Claire	2016-2017

PROJETS

Créer et gérer un site web personnel - Portfolio www.benjaminjoinvil.ca

Projet personnel

Depuis 2024

- Héberger le site sur un serveur Ubuntu avec Apache, en utilisant un droplet Digital Ocean.
- Mettre en place un système de changement de langue (anglais/français) permettant aux utilisateurs de basculer entre les deux langues du site.
- Utiliser PHP et JavaScript pour la gestion des composants dynamiques et l'optimisation des performances.
- Configurer des crons jobs pour automatiser les tâches de maintenance, telles que la sauvegarde des bases de données et la surveillance des performances du serveur.

Développer un simulateur de gouvernement (Government Simulator)

Projet de synthèse de CÉGEP

Depuis 2024

- Créer un simulateur gouvernemental pour reproduire le fonctionnement des politiques publiques et des décisions administratives.
- Utiliser Unity, Visual Studio, et Visual Studio Code pour le développement du jeu, intégrant une interface utilisateur et des mécanismes interactifs.
- Programmer les mécanismes de simulation pour modéliser des scénarios politiques et économiques complexes.
- Implémenter une interface utilisateur intuitive permettant de contrôler différents aspects du simulateur, tels que les budgets, les lois, et les politiques publiques.
- Optimiser les algorithmes pour rendre les décisions des utilisateurs interactives et dynamiques.

Développement d'une application mobile de classement des grades militaires

Projet personnel

Depuis 2024

- Concevoir et développer une application mobile multiplateforme en React Native, affichant les grades et fonctions de l'armée canadienne, avec une interface utilisateur optimisée pour l'expérience mobile.
- Utiliser Visual Studio Code pour le développement et Android Studio pour l'émulation et les tests sur différents appareils.
- Implémenter une fonctionnalité de changement de langue en temps réel (français/anglais) pour une internationalisation fluide de l'application.
- Prévoir une extension future pour inclure les grades des cadets ainsi que les grades militaires d'autres pays, en intégrant des structures de données évolutives et une modularité accrue.

Classification d'images avec l'algorithme KNN

Projet scolaire — Données, mégadonnées et intelligence artificielle I

Depuis 2023

- Implémenter l'algorithme KNN pour la classification d'images dans un espace tridimensionnel, avec des techniques avancées d'identification d'images.
- Calculer la plus grande et la plus petite distance, intégrant la notion de densité de pixels (0 vs 1) dans un bounding box (formes concaves vs convexes), ainsi que mesurer l'aire/périmètre et les distances les plus longues et les plus courtes, avec intégration de cercles circonscrits et inscrits, pour améliorer la robustesse face à la rotation et la précision de la classification.
- Développer une interface graphique en Python avec PySide6 (Qt) pour visualiser l'espace de solution et permettre une classification interactive.
- Connecter à une base de données relationnelle PostgreSQL pour gérer les ensembles de données d'apprentissage et de test (23 834 images réparties en 34 classes).

PAS A JOUR