

# Annia Moussai

 anniam.dev@gmail.com

 Langues: Français (langue maternelle), Anglais (courant)

## Profil

Étudiante en génie logiciel passionnée et motivée, avec une expérience pratique en développement d'applications et en automatisation. À la recherche d'un stage stimulant pour appliquer et développer mes compétences techniques au sein d'une équipe dynamique et contribuer à des projets innovants.

## Compétences Techniques

Catégorie	Compétences
Systèmes d'exploitation	Windows, Linux, Android
Langages de programmation	JavaScript, Java, Python, Kotlin, SQL, TypeScript, C, C++
Gestion de versions	GitHub, GitLab, Git, TortoiseSVN
Librairies et frameworks	Vue.js, Node.js, Express.js, React, Selenium
Cloud	Microsoft Azure, Firebase
Bases de données	MySQL, MongoDB

## Éducation

Génie logiciel (Diplôme d'études universitaires)

**École de technologie supérieure (ÉTS), Montréal**

## Expérience Professionnelle

Ultra Intelligence & Communications

**Premier stage universitaire**

*Juin 2023*

- Conception de scripts d'automatisation avec Python et Selenium.
- Optimisation des processus existants grâce à l'automatisation.
- Amélioration significative de l'efficacité des tâches répétitives.
- Exécution de tests de validation sur des équipements radio.
- Identification des axes d'amélioration du code et des systèmes.
- Contribution à l'optimisation globale du code des équipements.
- Utilisation de Jira et Confluence pour la gestion de projet.
- Maintien d'une communication d'équipe fluide et structurée.

Technique de l'informatique (DEC)

**Collège de Maisonneuve, Montréal** (Stage - Azurdev - GameDev)

- Coordination des objectifs hebdomadaires avec les superviseurs.
- Assurer l'alignement constant avec les attentes du projet.
- Suivi rigoureux de la progression des tâches assignées.
- Adaptation du code existant pour compatibilité multiplateforme.
- Refonte de segments de code pour ordinateurs, TV et tablettes.
- Élargissement de l'accessibilité du jeu à un public plus vaste.

## Expérience Personnelle

**Cadets de l'air - Escadron 622 Frontenac**

*Durée: 5 ans*

- Développement d'un solide esprit d'équipe et de collaboration.
- Application rigoureuse des directives et perfectionnement des aptitudes en communication interpersonnelle et en leadership.
- Participation active à diverses activités de développement personnel et de dépassement de soi, incluant des exercices de survie en milieu sauvage et la plongée sous-marine.

# Projets

Application de partage de musique Android

*Durée: 5 mois*

**Technologies: Android Studio, Java/Kotlin, Firebase, Git, GitLab, Trello, Figma**

- Développement complet d'une application mobile avec authentification et gestion des erreurs
- Implémentation de communications front-end/back-end pour des mises à jour dynamiques
- Gestion Agile du projet (Kanban, stand-ups) et maintenance proactive du code
- Conception et implémentation d'interfaces utilisateur avec Figma et Android Studio

Système de reconnaissance de scène et de détection d'objets

*Projet en cours*

**Technologies: Python, YOLOv8, VLM, TypeScript, Tailwind CSS, MongoDB, RabbitMQ**

- Système d'analyse de scènes en temps réel avec reconnaissance de personnes via YOLOv8
- Architecture backend Python avec MongoDB et RabbitMQ pour communication asynchrone
- Interface utilisateur TypeScript/Tailwind CSS avec détection d'objets par VLM
- Développement de modèles de reconnaissance personnalisés avec options d'anonymisation
- Implémentation d'un système de description contextuelle des scènes via VLM
- Pipeline de traitement asynchrone pour analyse en temps réel des flux vidéo

Jeu Tower Defense

*Projet en cours*

**Technologies: React, TypeScript, PlantUML, Canvas**

- Développement d'un jeu 2D inspiré de Plants vs. Zombies avec React et Canvas
- Architecture orientée objet avec patrons de conception (Factory, héritage)
- Documentation technique avec PlantUML (diagrammes de classes et séquences)
- Gestion de versions Git et implémentation locale