

Charles Poulin

Québec, Canada | poulincharles.com | charlespoulin@hotmail.ca

github.com/CharlesPoulin | linkedin.com/in/charles-poulin

Éducation

Baccalauréat en génie logiciel (en cours)

Graduation: 2026

Université Laval– Québec, QC.

Réalisation: Lettre d'excellence de la part du Vice-doyen aux études

Extracurriculaire: Membre du comité d'intelligence artificielle. Classé 12e sur 54 équipes à la compétition Coveo Blitz

Expérience

Ubisoft – Montréal, QC.

mai 2023 – août 2023

Tool Programmer (stagiaire)

Développement Full-stack

- Développé une API efficace pour le transfert transparent de données de **MongoDB** à **Microsoft SQL** et **Swagger**, optimisant la gestion et l'intégration des données.
- Conçu et livré des présentations bilingues qui ont augmenté la transparence du projet et renforcé l'implication des parties prenantes à travers le département, mettant en évidence des compétences supérieures en communication.
- Piloté un projet **Blazor** visant à améliorer la vision des contributions aux projets, en augmentant la compréhension de l'historique, en identifiant les contributeurs principaux et départements, ce qui a renforcé la collaboration interdépartementale et la reconnaissance des efforts individuels.
- Amélioré les interfaces utilisateur en utilisant **Blazor**, **Figma**, **CSS**, et **JavaScript**, en appliquant des stratégies de développement telles que les monorepos et les feature flags.
- Développé un outil d'analyse de conformité **.NET** dans **Gitlab**, renforçant l'intégrité du code et le respect des normes, validé par des tests **Xunit**.
- Guidé la direction du projet à travers des séances de démo hebdomadaires, recueillant des retours précieux de membres seniors et expérimentés de l'équipe, et assurant ainsi une haute qualité et le succès du projet.
- Occupé un rôle central dans le Cycle de Vie du projet, apportant des contributions majeures de l'idéation à la livraison, et démontrant une compréhension complète de l'ingénierie logicielle.
- Intégré la librairie **D3.js** en **C#**, renforçant la collaboration interdépartementale et améliorant l'intégrité du projet.
- Amélioré la performance de **D3.js**, accélérant le traitement des données massives pour une meilleure fluidité.
- Participé activement aux tâches de Health du projet, incluant l'amélioration de fonctionnalités existantes et la correction de bugs pour d'autres projets de l'équipe.

Projet

Application d'intégration d'émoticônes et GIFs personnalisés pour équipes de travail (en cours) – [GitHub](#)

- Interface développée en **Blazor** avec **TailwindCSS** et **MudBlazor**, offrant aux utilisateurs une expérience riche pour explorer un catalogue complet, ajouter des GIFs aux favoris, les organiser en listes personnalisées et accéder à des informations détaillées sur chaque GIF. Intégration d'un système d'authentification robuste via **Microsoft Auth** et gestion efficace des données utilisateur avec **MongoDB**.
- Développement d'une API REST avec **Swagger** pour la gestion des GIFs, intégrée à Microsoft Teams pour le remplacement automatique de mots-clés. Inclus tests **Xunit**, suivi de KPIs, et protocoles avancés de sécurité des données.