

# Auxence MEDJA

Montréal, QUÉBEC | (819) 328-7024 | [auxencemedja@gmail.com](mailto:auxencemedja@gmail.com)

[linkedin.com/in/auxence-medja](https://linkedin.com/in/auxence-medja) | [github.com/auxence-m](https://github.com/auxence-m)

Langues: Français, Anglais

## RÉSUMÉ PROFESSIONNEL

---

Diplômé en génie informatique avec une expérience pratique en **développement full-stack**, **applications cloud-native**, et assistance technique. Compétent en **Golang, React, Docker**, et **Google Cloud**, avec de solides bases en **Agile, CI/CD**, et **conception de logiciels**.

## FORMATION ET CERTIFICATIONS

---

B.Sc.A. en génie informatique, Magna Cum Laude

Université d'Ottawa, 2019-2023

## COMPÉTENCES TECHNIQUES

---

**Logiciels et plateformes:** React, Next.js, Angular, Google Cloud, Firebase, Tailwind CSS, Material UI

**Langages de programmation:** Golang, JavaScript, Typescript, C++, Java, Python

**Outils de développement:** Git, Docker, Docker Compose, SQL, Google Analytics

**Compétences clés:** Communication, méthodologie agile, intégration continue, modèles de conception, programmation orientée objet, structures de données abstraites, machines à états finis (FSM), concepts de réseau

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

---

### Service Technique

Vidéotron, Montréal, QC

Octobre 2024 – Décembre 2024

- Résolution de plus de 15 demandes clients par jour concernant les services mobiles, Internet et TV, avec un **taux de résolution au premier contact de 80 %**.
- Documentation des problèmes et des solutions des clients dans les tickets de support, garantissant l'exactitude des dossiers et une répartition efficace des techniciens.
- Utilisation des Procédures Opérationnelles Standard (POS) internes et des bases de connaissances pour fournir une assistance technique cohérente et de haute qualité.

### Stagiaire Programmeur Outils

Ubisoft Montréal, Montréal, QC

Mai 2022 – Août 2022

- Participation à la migration d'une pipeline de développement de jeu de **Python 2 vers Python 3** en refactorisant les scripts existants et en effectuant des tests de stabilité.
- Implémentation de fonctionnalités d'une interface abstraite réutilisable via l'**API C++ d'Autodesk Maya**, permettant la compatibilité avec les versions précédentes pour la création de contenu numérique.
- Renforcement de la fiabilité et de la maintenabilité du code par la refactorisation du code legacy et l'ajout de **tests unitaires** automatisés.

### Stagiaire Développeur Web

Ubisoft Montréal, Montréal, QC

Mai 2021 – Août 2021

- Développement de nouvelles fonctionnalités pour une bibliothèque de visualisation 3D web utilisant **Three.js** et **Angular**, permettant l'affichage interactif des données issues de sessions de test de jeux vidéo.

- Rédaction d'une **documentation technique détaillée** sur les fonctionnalités de visualisation 3D afin de faciliter l'intégration par les développeurs et d'améliorer la maintenabilité de la base de code.
- Création de **démonstrations interactives** basées sur des données réelles de jeux, favorisant l'adoption des nouvelles fonctionnalités par les équipes de développement.

## PROJETS

---

### Cloudtail CLI

Novembre 2025 - Janvier 2026

- Développement de Cloudtail, un outil CLI cloud-native en **Go** permettant le streaming en temps réel et l'interrogation des logs depuis Google Cloud Logging, améliorant le débogage.
- Implémentation de filtres avancés (sévérité, type de ressource, etc.) et des options de sortie flexibles (terminal/fichier) pour permettre l'analyse des logs.
- Développement d'un site de documentation avec **Nextra** et **Tailwind CSS**, améliorant l'utilisabilité et l'intégration des utilisateurs.

### Serverless URL Shortener

Août 2025 - Septembre 2025

- Conception et développement d'un raccourcisseur d'URL serverless utilisant **Golang**, **Google Cloud Run** et **Firebase**.
- Intégration de Cloud Firestore pour la gestion du stockage et l'analyse des clics.
- Développement d'un frontend React pour la création et l'accès aux liens, améliorant l'accessibilité de l'application.

### Application Blog Full-Stack

Juin 2025 – Août 2025

- Développement d'une **API RESTful** avec **Golang** et Gin, ainsi qu'un frontend responsive avec **React** et **Material UI**, permettant aux utilisateurs de créer, consulter et gérer des publications.
- Conteneurisation de l'application à l'aide de **Docker** et Docker Compose afin de simplifier le déploiement et de garantir la cohérence des environnements de développement locaux.

### Outil CLI météo

Juin 2025 - Juillet 2025

- Conception d'un outil CLI météo en **Golang** avec **Cobra**, permettant la récupération de données météo en temps réel et de prévisions météo via une API publique.
- Création de commandes flexibles avec sélection d'unités et codes pays pour une expérience utilisateur optimale.

### Site Web Vitrine

Septembre 2024 – Avril 2025

- Conception et développement d'un site web responsive pour une entreprise locale de services d'arboriste, utilisant **Next.js**, **Tailwind CSS** et **Typescript**.
- Intégration d'un formulaire de contact serverless avec **Firebase Cloud Functions** et **Nodemailer** pour un traitement efficace des demandes clients.