

Florian Bartholin

Montréal, QC

www.linkedin.com/in/florian-bartholin

<https://github.com/florianB42>

Contact : <https://budgetsyapp.com/#contact>

DÉVELOPPEUR LOGICIEL

COMPÉTENCES

Langages :	POO, C++, Java, Python, Javascript, SQL
Frameworks/Technos :	React, REST, Node.js
Environnements :	Linux, Windows, Unix, Git, Docker, CI/CD, Postman
Bases de données :	PostgreSQL, MySQL
Méthodologies :	Agile, Scrum, Cycle en V, TDD
Domaines :	Développement Logiciel, Web, Embarqué; Systèmes Distribués; Multi-threading
Langues :	Français (maternelle) Anglais (Oral et écrit, TOEIC : 870)

EXPÉRIENCES

Développeur logiciel : Java, React.js, SQL, PostgreSQL, AWS, Architecture 11/2024 – Aujourd’hui
Budgetsyapp.com

Budgetsy est une application web de gestion de budget qui améliore le suivi des finances personnelles.

- Automatisation de l’import de relevés bancaires avec parsing basé sur coordonnées X/Y
- Développement d’un moteur de catégorisation automatique configurable par utilisateur
- Conception d’une **architecture** pour **garantir la sécurité des données personnelles et l’évolutivité de l’application**
- Design d’un mécanisme de chiffrement des données sensibles

Développeur C++ : C++, Python, CMake, Agile, Git, CI/CD, Linux, TDD 09/2021 – 06/2024

GIREF, Université Laval – Québec

- Acteur principal du développement d’un projet pour le logiciel MEF++, en collaboration avec des partenaires industriels, sur **une base de code de plus d’1 million de lignes**
- **Analyse fonctionnelle et technique** des besoins jusqu’à leur **implémentation** en garantissant une architecture robuste, performante et évolutive
- Amélioration de la scalabilité permettant **une réduction du temps de calcul jusqu’à 15 %**
- Méthodologie agile, revue de code, intégration et livraison continues

Stagiaire ingénieur : Javascript, JSON, Node.js 06/2020 – 08/2020

Omniscol – France

- Développement d’un widget web interactif de visualisation de données en JavaScript, facilitant l’analyse et l’interprétation de jeux de données
- Traitement dynamique de fichiers JSON volumineux (plusieurs milliers d’entrées) avec Node.js pour leur intégration dans le module de visualisation

Moniteur en développement informatique : Polytech Tours, C, C++ 09/2019 – 01/2020

- Encadrement de 15+ étudiants lors de projets en langages C et C++
- Aide à la résolution de problèmes et la compréhension des concepts de programmation

Stagiaire Technicien, puis Intérimaire 04/2018 – 07/2018

NIDEC ASI, Roche la Molière – France

- Mise à jour d'un système de supervision industrielle (IHM) dans le cadre de l'amélioration d'une ligne de production avec test QA en atelier sur les équipements électriques

FORMATION

Maîtrise en informatique, Université du Québec à Chicoutimi 2020 – 2022

Incluant : Intelligence artificielle, POO, Simulation de systèmes, Méthodologie Agile Scrum

Diplôme d'ingénieur en informatique, École polytechnique de Tours - France 2018 – 2022

Incluant : Qualité Logiciel, C++, C#, .NET, UML, Multi-threading et GPU, Conteneurisation

Diplôme universitaire en Génie Électrique et Informatique Industrielle, France 2016 – 2018

Incluant : Robotique, Développement embarqué, Électronique, Réseaux, Électronique de puissance

PROJETS ET RÉUSSITES

Outil de détection visuelle basé sur l'IA : Python, YOLO, Traitement d'image 2025

Développement d'un outil de vision par ordinateur (technologie de l'intelligence artificielle) permettant l'analyse automatisée d'images en temps quasi réel.

- Implémentation d'un modèle de détection basé sur YOLO pour identifier des patterns difficilement perceptibles à l'œil humain
- Conception d'un pipeline complet incluant collecte de données, annotation, entraînement et inférence, permettant une détection fiable et automatisée

Migration Java d'un logiciel de comptabilité : Java, Spring, Hibernate, SQL 2025

- Modernisation complète du Backend en migrant de Java 8 à 21 et de Spring Boot 1.x à 3.x, **réduisant la dette technique** et **améliorant la sécurité** et le respect des standards actuels
- Sécurisation et stabilisation du système en ajoutant des **tests automatisés**, en remplaçant les méthodes et dépendances obsolètes et en corrigeant les anomalies existantes
- Amélioration de la **maintenabilité** et de la lisibilité du code via la refonte des configurations et la mise à jour des frameworks clés

Qubio, prototype de jeu vidéo multijoueur avec éditeur de niveaux intégré : C++, Qt

- Développement de l'éditeur de niveaux, de la partie réseau et du gameplay
- Pilier technique dans la conception du modèle de jeu et la **définition de l'architecture** du projet, assurant la robustesse et l'évolutivité
- Coordination du projet et prise de décisions clés, favorisant une collaboration efficace

Simulation d'ascenseur : C++, Simulation de systèmes

Réalisation d'une simulation d'ascenseur dans un bâtiment dans l'objectif de déterminer si l'ajout d'un troisième ascenseur est utile ou non, en utilisant des techniques de simulation avancées.

- Gestion de liste d'événements discrets pour modéliser le comportement du système
- Création de mesures de performance probabiliste pour évaluer l'efficacité de configurations
- Création d'un générateur de nombres aléatoires pour simuler des scénarios variés

Programmation d'un robot : C, Coupe de France des IUT (Festival de Robotique de Cachan 2017)

- Réalisé en C en binôme. Finaliste, 4ème place sur 25 équipes et lauréat du prix du public

Flaunted : Unity, C#, WonderJam UQAC 2021

Développement en 48 h d'un jeu vidéo mêlant horreur, tour par tour et course.

- Développement des interactions joueur-environnement (menu des actions...)
- Mise en place de la logique de gameplay en lien avec l'interface utilisateur