

Yao Jean-Eudes ADJANOHOUN

M. Sc. en Informatique
+1 418 818 7343
yajadjanohoun@gmail.com

Disponible maintenant et partout au Canada
[linkedin.com/in/eudes-adjanohoun](https://www.linkedin.com/in/eudes-adjanohoun)
<https://github.com/AJEANEUDES>
Français - Anglais

Portfolio

[Consulter mon portfolio en ligne.](#)

Profil

Analyste-développeur spécialisé en génie logiciel et titulaire d'une maîtrise en informatique, j'évolue à l'intersection du développement logiciel, de la recherche appliquée et de l'intelligence des données. Mon expertise couvre l'ensemble du cycle de vie des systèmes, de l'analyse des besoins à la mise en production, avec une attention particulière portée à la qualité, à la performance et à la robustesse des solutions.

Au-delà du développement d'applications et d'API, je me distingue par ma capacité à structurer et exploiter des données complexes, concevoir des pipelines analytiques et implémenter des modèles d'apprentissage automatique dans des contextes concrets. Mon expérience en recherche m'a également permis d'adopter une approche rigoureuse, orientée validation, reproductibilité et impact.

Autonome et orienté résultats, je m'intègre efficacement dans des environnements exigeants où je contribue à transformer des problématiques complexes en solutions techniques fiables, évolutives et à forte valeur ajoutée.

Intérêts

- Apprentissage automatique, apprentissage profond et optimisation appliquée.
- Apprentissage fédéré (incluant cadres non-IID, clusterisation et personnalisation).
- Vision par ordinateur sur données réelles : détection, réidentification et suivi.
- Conception de pipelines de données et intégration de modèles dans des systèmes logiciels.
- Développement de solutions de bout en bout, de la modélisation à l'intégration en environnement réel.

Formation

Maîtrise de Recherche en Informatique – Université du Québec à Chicoutimi 2024 – 2026

Département d'Informatique et de Mathématique / Université du Québec à Chicoutimi

- Mémoire : Création d'un dataset pour l'analyse comparative de la difficulté dans les jeux vidéo de type platformer.
- Encadrement : Bruno Bouchard, Yannick Francillette, Hugo Tremblay.
- Conception et mise en place d'un pipeline de collecte, de nettoyage et de structuration de données issues de sessions de jeu.
- Analyse et modélisation des données afin d'identifier les facteurs influençant la difficulté.

Licence Professionnelle en Informatique, Génie Logiciel 2018 – 2022
(Equivalent Baccalauréat en Informatique certifiée par World Education Services)

Ecole Polytechnique de Lomé - Université de Lomé

- Fondements en algorithmique, développement logiciel et systèmes.

Expériences de Recherche

Assistant de Recherche – Projet Interdisciplinaire, Université du Québec à Chicoutimi Sept. 2025
à **Déc. 2025**

Département des Sciences et de l'Éducation / Université du Québec à Chicoutimi

Projet : Boîte à outils pour l'inclusion des élèves immigrants nouvellement arrivés

Encadrement : Mme Anastasie Amboulé-Abath, professeure à l'UQAC

- Collaboration directe avec une professeure-chercheuse dans le cadre d'un projet de recherche interdisciplinaire
- Contribution à la phase finale d'un projet de recherche collaborative en éducation et inclusion scolaire
- Structuration, organisation et harmonisation d'un document scientifique de grande envergure
- Réorganisation logique des contenus selon une table des matières finale validée
- Application des normes éditoriales et universitaires (titres, styles, numérotation, pagination)
- Révision complète de la mise en page : typographie, tableaux, figures, encadrés et listes
- Nettoyage et correction d'un document complexe (doublons, incohérences, erreurs typographiques).

Encadrement : Bruno Bouchard, Yannick Francillette et Hugo Tremblay

- Conception et développement d'un jeu de données original visant l'évaluation comparative des niveaux de difficulté dans les jeux vidéo de type platformer
- Définition de critères d'analyse de la difficulté (performance du joueur, gestion des ennemis, capacité d'évasion, espaces confinés, etc.) à partir de la littérature scientifique et des pratiques de jeu
- Collecte automatisée et manuelle de données issues de sessions de jeu réelles, incluant des profils de joueurs variés afin d'assurer la diversité des niveaux de compétence
- Développement de scripts Python pour la collecte, le nettoyage, le prétraitement et la structuration des données
- Analyse statistique et exploratoire des données afin d'identifier des corrélations entre mécaniques de jeu et difficulté perçue
- Visualisation des données et des résultats à l'aide d'outils analytiques pour faciliter l'interprétation scientifique
- Documentation complète du dataset et diffusion des données (données brutes et traitées) dans une optique de reproductibilité et de partage scientifique
- Valorisation des résultats à travers des publications scientifiques et des supports de communication académique (mémoire par articles, article IEEE) : [Lien vers l'article](#)
- Document de mémoire : [Lien vers le document de mémoire](#)

Publications et Contributions Scientifiques

LADDER: Level Analysis Dataset for Difficulty Evaluation and Ranking

Juillet 2025

Contribution scientifique

- Article proposé dans le cadre de mon mémoire de maîtrise, conçu pour automatiser l'extraction de métriques de jeu et structurer un dataset de grande envergure destinée à l'entraînement de modèles prédictifs de la performance des joueurs.
- Manuscrit : [Lien vers l'article](#)

Expériences Professionnelles

Développeur Full stack – 2GO SARL U

Août 2023 –
Août. 2024

Lomé, Togo

- Analyse des besoins fonctionnels et techniques pour des systèmes applicatifs complexes
- Conception et développement de services back-end (API)
- Participation à l'évolution et à la maintenance de systèmes existants
- Réalisation de tests unitaires et fonctionnels
- Collaboration avec des équipes multidisciplinaires

Compétences

Machine Learning	Pytorch, Tensorflow, vision par ordinateur, HPC, GPU training, cluster computing, ML pipelines, Scikit-learn, MLflow, HuggingFace, Transformers, Langchain, Lla-maIndex, LangGraph. RAG. Federated Learning
Vision par Ordinateur	YOLO, OpenCV, tracking, re-identification, fine-tuning
Programmation	Python, R, JavaScript, TypeScript, Java, C/C++, PHP, C#, .Net, ASP.NET, Dart, Flutter
Cloud / DevOps	Docker, Git, Linux, AWS, GCP, Traefik

Projet

Recherche	Conception et développement d'une application pour la collection de l'ensemble de données d'analyse des niveaux pour la recherche sur la difficulté et l'expérience des jeux de type plateforme. Lien disponible
------------------	--