

# Abel Ianovici

ianovici.abel04@gmail.com | +32 494 68 59 62 | [ablweb.github.io/ablweb-links](https://ablweb.github.io/ablweb-links) (Portfolio)

[linkedin.com/in/abel-ianovici](https://linkedin.com/in/abel-ianovici) | [github.com/ablweb](https://github.com/ablweb) | Localisation: Wemmel, Belgique

Nationalité : Belge/Roumaine | naissance : 30 mars 2004

## Résumé

---

Abel Ianovici, né en 2004, formation en informatique à l'**Université libre de Bruxelles**. Intéressé par l'intelligence artificielle, l'automatisation industrielle et l'innovation technologique. Solide maîtrise de la conception et maintenance logicielle et système embarqué, avec des bases en machine learning et data science. Je recherche un emploi pour mettre en pratique mes compétences techniques et gagner en expérience concrète.

## Education

---

**Université libre de Bruxelles**, Bachelier en Science Informatique

Septembre 2022 – 2025

- Deuxième année Bachelier et troisième année d'université
- **Cours suivis** Architecture des ordinateurs, Algorithmes, Bases de données, Probabilités et statistiques, Algèbre linéaire,...

## Projets personnels

---

**Web Scraper to Dataset**

[github.com/ablweb/GoScraper](https://github.com/ablweb/GoScraper)

- Développement d'un outil permettant d'extraire des données pertinentes depuis des sites web et de les convertir en fichiers Excel, facilitant ainsi la création de datasets
- Outils utilisés: Go, Colly

**Parametric Audio Compressor**

[github.com/ablweb/SinComp](https://github.com/ablweb/SinComp)

- Développement d'un outil Python de compression audio basé sur la Fourier Transform. Projet en phase prototype
- Outils utilisés: Python

## Projets académiques

---

**Lead Developer - Multiplayer Game**

2024

- Développement d'un jeu Tetris en ligne avec interfaces graphique et en ligne de commande. Conçu selon le modèle MVC. Responsable technique principal d'une équipe de 8 personnes.
- Outils utilisés: C/C++, SQLite, QT

**Team Lead - Command-Line Chat Application**

2024

- Application client-serveur de messagerie en ligne de commande utilisant des outils de communication bas niveau. Réalisée en une semaine au sein d'une équipe de 3, avec responsabilité sur la conception principales
- Outils utilisés: C

## Technologies

---

**Langages de programmation:** C, C++, Go, Python, JavaScript

**Technologies:** Linux, ESP32, SQLite, Bash, Python (machine learning): NumPy, Pandas, Scikit-learn

**Systèmes d'exploitation:** Windows 10/11, Linux (Debian, Arch, Fedora)

**Outils:** Git, LaTeX, UML (StarUML), Office suite (Excel, Word, PowerPoint,...)

## Langues

---

**Langue maternelle:** French, Romanian

**Courant:** English