



Mathieu Lalonde, B.Sc.A.  
[moi@mathieulalonde.com](mailto:moi@mathieulalonde.com) • 514 842-7178

[mathieulalonde.com](http://mathieulalonde.com)  
[github.com/MathieuLalonde](https://github.com/MathieuLalonde)  
[linkedin.com/in/mathieu-lalonde](https://linkedin.com/in/mathieu-lalonde)

## SOMMAIRE

Diplômé d'un baccalauréat en informatique et génie logiciel avec plus de 20 ans d'expérience professionnelle en post-production télévisuelle.

Passionné par l'informatique, les médias et la technologie en général.

Parle et écrit français et anglais.

## FORMATION

sept. 2020 – déc. 2023      Baccalauréat en informatique et génie logiciel | MPC 3.93 /4.3  
Université du Québec à Montréal  
(Relevé de notes disponible sur demande)

1994 – 1996      Diplôme d'études collégiales en production télévisuelle  
La Cité collégiale, Ottawa

## CONNAISSANCES INFORMATIQUES

Langages :                      C++, C, Java, Python, SQL

Web :                              HTML, Javascript, React, SCSS(CSS), animation SVG

Gestion de version :        Git (GitHub, GitLab, BitBucket)

Documentation :              Confluence, RAML

Systèmes d'exploitation : Windows, Linux, MacOS

+ Multimédia :                Adobe Photoshop, Lightroom Classic, Premiere, Media Encoder,  
Avid Media Composer/Symphony, iZotope RX

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

mai – août 2022      Développeur stagiaire, systèmes embarqués de streaming vidéo  
Matrox Vidéo, Montréal

- Élaboration d'une suite de tests visant à valider les fonctionnalités d'un produit selon les spécifications techniques HDCP 1.4 et 2.2 (Hi-bandwidth Digital Content Protection) sur une connexion vidéo HDMI
- Ajout de nouvelles fonctions C++ dans une base de code préexistante, dans le but de simuler et interpréter différents éléments du signal HDCP

- Conception de scripts *Python* contrôlant cinq dispositifs physiques via ports en série, commandes *API REST* et connexions *JTAG*
- Création de scripts *Shell* visant à simplifier le processus de mise à jour des dispositifs physiques
- Documentation de l'utilisation des tests et fonctionnalités sur *Confluence*

1997 – 2020

Monteur de séries télévisuelles et documentaires  
*Pigiste, Montréal et Ottawa*

- Prise en charge des projets ; s'assurer du respect des normes et exigences du cahier de charge et des dates de livraison selon les demandes du client
- Travail de façon autonome, en collaboration avec les différents membres de l'équipe
- Déléguer des tâches et superviser le travail de l'assistant-monteur
- Synthèse du matériel tourné, structurer et rythmer le contenu en fonction de l'intention voulue
- Finition ; correction de couleurs, effets spéciaux, titres, vérification technique et modifications selon les demandes
- Rédaction de rapports, archivage des éléments et fermeture de projet

1996 – 1997

Spécialiste de soutien technique téléphonique  
*Taima Corporation, Ottawa (pour iStar Internet Canada)*

- Diagnostic et résolution de problèmes de réseautique reliés aux connexions internet
- Prise d'appels des clients francophones et anglophones

## TRAVAUX PRATIQUES

*Web (Fullstack) :*

- Développement d'un backend *Flask (Python)* qui récupère quotidiennement des données ouvertes de la ville de Montréal et les intègre à sa base de données *SQLite*. Les nouveaux ajouts sont ensuite communiqués via courriel, et une suite de services *REST* permet de modifier/obtenir ces informations selon différents formats et paramètres. Les données peuvent également être consultés à partir d'un frontend via requêtes *Ajax* et autres. Le tout est documenté via *RAML*.

*Javascript (Jeu vidéo 2D dans HTML Canvas) :*

- Jeu conçu en équipe, en trois sprints Agile, à partir d'une base de code non-optimale préexistante.
- Implémentation de nouveaux niveaux de jeu modulaires pouvant être enchaînés les uns après les autres durant le jeu. Un ensemble de fonctions aide à la construction d'éléments plus complexes à partir des tuiles de construction de base. Chaque niveau utilise une thématique graphique interchangeable (jungle, désert, ville, neige, volcans...) La description de chacun de ces niveaux et personnages est stockée en format *JSON*.
- Essayez-le sur [mpa.mathieulalonde.com](http://mpa.mathieulalonde.com) !