

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 couramment.



formation

connaissances informatiques

2020 – 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

Langages de programmation

C++, C, Java, Python, SQL, Haskell, SWI Prolog

Web

HTML, CSS, Javascript, Flask, SVG, Bootstrap

Gestion de version

Git (GitHub, GitLab, BitBucket)

Documentation

Confluence, RAML

Systèmes d'exploitation

Windows, Linux, MacOs

+ Multimédia

Adobe Photoshop, Lightroom Classic, Premiere, Avid Media Composer/Symphony, iZotope RX

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 expérience professionnelle 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 6 Mathieu Lalonde

1997 — 2020

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

- 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 Taima Corporation, Ottawa pour iStar Internet Canada

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

travaux pratiques

Web (Fullstack) Site web Info-Resto

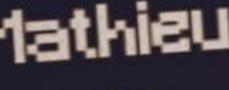
- Développement d'un backend Flask (Python) qui récupèrequotidiennement des données ouvertes de la ville de Montréal et les intègre à sa base de données **SQLite**
- Les nouveaux ajouts sont ensuite communiqués via courriel, et une suite de services REST permet d'obtenir ou modifierces informations selon 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 (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











5793, 2e avenue, Montréal, QC, H1Y 2Y7
moi@mathieulalonde.com • 514 842-7178
linkedin.com/in/mathieu-lalonde