



PHILIPPE GARNEAU



Développeur Logiciel

-  +1 514 802-4018
-  github.com/pgarneau
-  garneau.me
-  philippe@garneau.me
-  linkedin.com/in/pgarneau
-  Montréal, Canada

EXPÉRIENCE



Développeur Online

Ubisoft - Rendez-Vous

-  Janvier 2017 - Avril 2017
-  Montréal, Canada
- Développement de tests End to End de style BDD avec Robot Framework
 - Réduction du temps de QA de 35%
 - Développement d'une interface de ligne de commande utilisée par les tests End to End
 - Prise de décisions importantes sur la conception du projet afin de minimiser les bris d'API et d'améliorer la performance
 - Intégration des tests End to End dans une page web afin d'avoir un meilleur aperçu des résultats et de simplifier l'exécution des tests
 - Promotion de l'interface de ligne de commande à des clients comme outil de production



Développeur Online

Ubisoft - Rendez-Vous

-  Mai 2016 - Août 2016
-  Montréal, Canada
- Développement de services web REST pour plusieurs productions de jeux vidéo utilisant Django, MySQL et Python
 - Développement d'une interface de ligne de commande pour automatiser des appels à un services web en python
 - Développement de plusieurs "packages" python pour l'écosystème Ubisoft
 - Ajout de fonctionnalités et correction de bogues pour un portail web interne en utilisant Angular

Support Informatique

Banque Nationale du Canada

-  Octobre 2014 - Juillet 2015
-  Montréal, Canada
- Support pour plusieurs niveaux d'employés de la banque
 - Membre de l'équipe de support du "Correspondant Network". Le "Correspondant Network" est un regroupement de clients externes de la banque payant pour leurs outils boursiers
 - Membre de plusieurs équipes de support pour des projets en développement

INTRODUCTION



Je suis un passionné de la technologie et de l'architecture logicielle. Je suis continuellement à la recherche de nouveaux défis et connaissances dans mon domaine.

Mes compétences les plus fortes sont en développement back end, mais je suis avide d'apprendre plus sur le développement front end et la gestion de projet.

ÉDUCATION



B.Ing Génie Informatique

Université Sherbrooke

-  2015 - 2019
-  Sherbrooke, Canada
- Programme Co-op

Sciences Pures

Collège André-Grasset

-  2013
-  Montréal, Canada

LANGUES

- Français

Langue maternelle


- Anglais

Langue maternelle


- Espagnol

Débutant



PROJETS

Microgame (non terminé)

- Développement d'un jeu avec une architecture de micro-services
- Programmation d'un API REST en Golang
- Utilisation de containers Docker pour faciliter une migration future vers Kubernetes
- Intégration d'une base de données PostgreSQL en container
- Utilisation de makefiles pour faciliter le déploiement

Mission Impossible

- Développement d'un API REST avec des Servlets Java
- Communication entre plusieurs Raspberry Pi en utilisant les WebSockets et des appels HTTP en LAN
- Développement de "libraries" pour les ports GPIO des Raspberry Pi afin de contrôler des lasers et photorésistances
- Utilisation de la méthodologie Agile Scrum

Pac-Man "Remastered"

- Gestionnaire de projet pour une équipe de 9 personnes
- Développement d'un jeu Pac-Man complet à l'aide de C++ et Qt
- Intégration de commandes vocales pour interagir avec le jeu
- Conception de PCB
- Utilisation de la méthodologie Agile Kanban

Concours Robot-Jouet

- Gestionnaire de projet pour une équipe de 8 personnes
- Transfert de données par RFID
- Programmation Arduino
- Programmation en C pour le robot
- Utilisation de la méthodologie Agile Kanban

TECHNOLOGIES & COMPÉTENCES

Back End

Python

Java

Golang

C++

DevOps

Docker

Kubernetes

Robot Framework

Tests End to End


OS


Windows


OS X


Linux

INTÉRÊTS

 Plongée sous-marine

 Marchés boursiers

 Musique

 Jeux Vidéo

Front End

HTML

CSS3

JavaScript

AngularJS

jQuery

Base de données

SQL

MongoDB

Redis

Autre

Git

SVN

TDD

JIRA

JSON

YAML