

David Lareau
Ottawa (Ontario)
lareau.david@gmail.com

Éducation

Maîtrise en sciences appliquées de Génie Biomédical

Université d'Ottawa, Ontario, 2011 (2 ans)

- Thèse: Exploration haptique d'image.
- Traitement d'images, Graphique 3D, Interface Haptique (sense du toucher), Programmation à temps réel, C/C++, Java.

Baccalauréat en sciences informatiques avec honneurs COOP

Université d'Ottawa, Ontario, 2006 (4 ans)

- Gradué Summa Cum Laude (MPD: 93%, MPC: 87%).
- Projet: Couche d'abstraction pour l'Audio, les Graphiques 2D et les Entrées de contrôles.

Technologie du génie informatique COOP

La Cité collégiale, Ottawa, Ontario, 2002 (3 ans)

- Gradué avec grands honneurs (MPC 98.25%).

Compétences

- **9 ans** d'expérience de programmation.
- **18 mois** d'expérience comme assistant à l'enseignement et professeur remplaçant.
- Grande connaissance de **C/C++** et **Java**.
- Adore travailler en équipe avec **git**, mais aussi capable de travailler avec **svn** et **cvs**.
- Expert en **traitement d'image**, et à avec les **graphiques 2D et 3D** et **OpenGL**.
- Expérience professionnelle avec plusieurs plateformes portable (**Android**, **iOS**, **J2ME**, **Brew**).
- A de l'expérience avec plusieurs technologies web telles **WebGL**, **javascript**, **XSLT**, **HTML**, **CSS**, **PHP**, **JSP**, **ASP**.
- A utilisé différentes bases de données relationnel avec **SQL**.
- Capable de concevoir des structures de données et des algorithmes spécialisés.
- Compétent avec les langages de script **Python** et **Ruby**.
- Familié avec plusieurs libraries et platform de développement de jeux vidéo tel **Unity**, **LibGDX** et **SDL**.
- A déjà travaillé avec **Eclipse**, les **outils GNU**, **Xcode** et **Microsoft Visual Studio**.
- Utilisateur de **Linux** à la maison, mais aussi confortable avec **Mac OS X** et **Windows**.
- Maîtrise le **français** et l'**anglais**.

Intérêts Personel

- Essaie de nouvelle technologies avec des projets personnelle de programmation.
- Je publie des petits jeux vidéo (http://twitter.com/gamer_lips).

David Lareau

Expérience

QNX, Ottawa, Ontario

Développeur Système, Depuis 2015-05 (6+ mois)

- Système de fichier, compatibilité 64-bit, et travaux généraux sur le noyau.

Fuel Industries, Ottawa, Ontario

Développeur, 2012-12 à 2015-04 (2.5 ans)

- Développement des bibliothèques de développement de jeux pour iOS et Android.
- Programme des jeux vidéo pour des divers clients avec leur propriété intellectuelle comme Lego, Batman, McDonalds, Furby.

College Algonquin, Ottawa, Ontario

Professeur remplaçant, 2014-04 à 2014-04 (2 mois)

- Taught practical C++ game programming to first year students (12 hours a week).

Espial, Ottawa, Ontario

Développeur, 2012-05 à 2012-09 (5 mois)

- Ajout de fonctionnalité à un navigateur web pour les télévisions (basé sur Webkit).
- A développé une suite de tests pour identifier des problèmes spécifiques à une plateforme.

Université d'Ottawa, Ottawa, Ontario

Assistant à l'enseignement, 2010-09 à 2012-04 (16 mois durant mes études)

- Conception des devoirs, correction.
- Enseignement de classe, laboratoire et surveillant lors d'examen.
- Cours: Structures de données et algorithmes, Concepts des Langages de Programmation, Introduction à l'Informatique 1 et 2.

Magmic Games, Ottawa, Ontario

Développeur de Jeu Vidéo, 2007-01 à 2008-11 (2 ans)

- A développé plusieurs jeux vidéo pour des plateformes mobiles (2D/3D).
- A construit plusieurs outils (e.g. éditeurs de niveau, compression de fichier, archives de fichier).

Variée, Outaouais

Placements Co-op, 2000 à 2006

- Développeur Plateforme, Magmic Games (4 mois)
- Programmeur, Conseil national de recherche Canada (8 mois)
- Programmeur Web, Industrie Canada (4 mois)
- Programmeur Web, LC&D Internet Publishing (4 mois)
- Programmeur Web, Commission de la fonction publique du Canada (8 mois)