

David Lareau  
106-100 Boteler Street  
Ottawa (Ontario) K1N 8Y1  
lareau.david@gmail.com  
(613) 327-4426

## Éducation

### **Doctorat en Science Informatique**

*Université of Ottawa, Ontario, (en cours depuis 2012)*

- Spécialisation: Infographie (Computer Graphics).

### **Maîtrise en sciences appliquées de Génie Biomédical**

*Université of Ottawa, Ontario, 2011 (2 ans)*

- Spécialisation: Traitement d'image biomédicales.
- Thèse: Exploration haptique d'image.
- La recherche comportait du traitement d'images, graphique 3D, interface haptique et de la programmation à temps réel.

### **Baccalauréat en sciences informatiques avec honneurs COOP**

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

- Gradué Summa Cum Laude (MPD: 93%, MPC: 87%).
- Project: 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

- **5 ans** d'expérience de programmation (**2 ans** dans l'industrie des jeux vidéo).
- Expert en **traitement d'image**, et à l'aise avec les **graphiques 2D et 3D**.
- Bonne connaissance de **C++** et **Java**, et capable de faire une traduction exacte de l'un à l'autre.
- Discipliné pour **tester** et **déboguer** en utilisant la visualisation.
- Capable de concevoir des **structures de données** et des **algorithmes** spécialisés.
- Passionné par les **périphériques d'entrée** comme le joysticks, la souris, le clavier et les périphériques à retour de force.
- Familiarisé avec **Windows**, **Linux** et DOS, et autres plateformes (J2ME, Brew, Nintendo DS).
- A de l'expérience avec plusieurs **technologies web** telles **Ruby**, PHP, JSP, ASP, XSLT, Perl et Flash, et différentes **bases de données** utilisant SQL.
- Maîtrise le **français** et l'**anglais**.
- Site web personnel: <http://fluxrider.com>

## **Expérience**

### **Université d'Ottawa, Ottawa, Ontario**

*Assistant à l'enseignement, automne 2010 à aujourd'hui (1 an, 4 groupes)*

- Laboratoires et correction.
- Conception de quelques devoirs.

### **Magmic Games, Ottawa, Ontario**

*Développeur de Jeu Vidéo, hiver 2007 à hiver 2009 (2 ans)*

- A dirigé une équipe de développeur et a servis les concepteurs de niveau.
- A développé plusieurs jeux vidéo pour des plateformes mobile en 2D et 3D.
- A construit et maintenu des outils de création de contenu tel que les éditeurs de niveau.
- A traduit une multitude de projet entre C, C++ et Java.
- A optimisé le code pour la vitesse, la mémoire et la taille du code.

*Développeur Plateforme, été 2006 (4 mois)*

- A conçu des outils de visualisation et de débogage pour le identifier les bogues rapidement.
- A généralisé le code de la mise en page et les contrôles pour faciliter le transfert de plateforme.

### **Conseil national de recherche Canada, Ottawa, Ontario**

*Programmeur, hiver et automne 2005 (8 mois)*

- A participé au développement d'un prototype pour un nouvel environnement de minage de données.
- Le travaille impliqua Java, XML, des bases de données et des testes d'unité.

### **Industrie Canada, Ottawa, Ontario**

*Interface Usagé et Analyste de Support d'Application, été 2004 (4 mois)*

- A mis à jour et réparé des pages HTML, Perl, C et JSP à travers le site web principale.
- A construit un module d'administration en Perl avec une base de donnée Oracle et SQL.

### **LC&D Internet Publishing, Orléans, Ontario**

*Programmeur, automne 2001 (4 mois)*

- A programmé des modules ASP & SQL Server.
- A construit des objets COM en C++ qui ensuite étaient utilisés par ASP.

### **Commission de la fonction publique du Canada, Hull, Québec**

*Programmeur Web, été 2000 et hiver 2001 (8 mois)*

- A écrit des applications Internet avec ASP, Perl et Flash.
- A conçu des interface web et des graphiques.