**Benjamin Benoit-Lamarre**

Téléphone: (418) 977-8354
bblamarre@projetsaudacieux.com

[ca.linkedin.com/in/bblamarre](https://ca.linkedin.com/in/bblamarre)

www.projetsaudacieux.com

[www.bblamarre.com](http://www.vadventurers.com/)

**Programmeur-analyste, Développement d’innovation**

**Profil professionnel**

* Plus de 11 ans d'expérience professionnelle en informatique
* Technique de l'informatique (DEC – Cégep de Sainte-Foy), Programmation de gestion (2008)
* Expérience en développement, analyse, architecture, rétro-ingénierie et processus d'affaires
* Excellente capacité de synthèse
* Très bonne compréhension des problématiques et processus d'affaires
* Membre de l’Association Québécoise des Informaticiennes et Informaticiens Indépendants ([www.aqiii.org](http://www.aqiii.org/))

**Compétences professionnelles**

* Programmation et développement d'innovation
* Analyse de besoins / fonctionnelle / organique
* Recherche et documentation
* Méthodologies : Agile (Scrum, user stories, extreme programming), cycle en V
* Conception et développement d'applications transactionnelles et de traitement de données (Web, desktop, serveur)
* Conception et développement de bases de données relationnelles et par graph
* Conception et développement d’APIs (REST) publics et privés et de connecteurs d’applications
* Développement original, intégration, prototypage, maintenance, débuggage et documentation
* Langues : français (langue maternelle), anglais (parlé et écrit, avancé)

**Connaissances techniques**

* Langages: Java, Typescript, Javascript, C++, C#, Visual Basic, .Net, PHP, SQL, Cypher, Lua, Actionscript, JSP, HTML, XML
* Bases de données : MySQL, MSSQL, SQLite, Oracle, Neo4j
* Frameworks et librairies: Spring (Boot, MVC, Security, Data, Neo4j, LDAP), Hibernate, Thymeleaf, Drools, FuelPHP, JQuery, Bootstrap, D3.js, Electron, JavaFX, SFML, Boost C++, EIS Genesis
* Environnements de développement (IDEs): IntelliJ, WebStorm, Eclipse, Visual Studio, XCode
* Systèmes d’exploitation: Windows, Linux, MacOS X
* Outils de développement: Maven, MySQL Workbench, SoapUI, Git, SVN
* Bureautique: Microsoft Office, Libre Office

**Expérience professionnelle**

**15 – Les Projets Audacieux (Janvier 2019 à Présent, cofondateur, contrats comme pigiste)**

**Chargé de projets, développeur full-stack (Java, Typescript, Neo4j)**

Les Projets Audacieux offrent des services de développement d’applications sur mesure, modernisation et développement d’innovation à des entreprises en démarrage et PMEs.

En tant que cofondateur et chargé de projets, j’ai fait l’analyse, l’architecture et le développement du début à la fin de plusieurs projets de petites envergure. Je m’occupe aussi d’écrire les soumissions pour chaque projet, de même que faire le suivi régulier avec les clients.

Langages: Java, Cypher, Typescript, PHP, Ruby

Librairies et applications: Framework Spring (Boot, MVC, Neo4j), Neo4j, Backbone.js, JQuery, Ruby on Rails, Phaser, SetaPDF, Postman, NPM, Maven, Git

Méthodologies : Agile, Extreme programming

Envergure : 5 jours-personne à 60 jours-personne (selon le mandat)

Responsabilités

* Faire les analyses de besoin et de faisabilité des projets
* Déterminer une architecture applicative et de données à l’aide de la théorie du graph
* Faire le développement des applications
* Faire les soumissions et déterminer la charge de travail
* Documenter les solutions et offrir du support périodique à la clientèle

Réalisations

* Conception complète et développement d’un intranet de gestion de clinique médicale en Java et Typescript avec Spring, JQuery et Backbone.js
* Développement et maintenance sur une application web servant à demander des soumissions en ligne dans le domaine du travail manuel auprès des particuliers en Ruby avec Ruby on Rails
* Conception et développement d’un prototype d’application de gestion de municipalités en Java et Typescript avec Spring, JQuery et Backbone.js
* Conception et développement de plusieurs petits projets multimédia dans différents domaines (activités de jeux de rôles grandeur nature, publicité numérique sur écrans tactiles, jeux vidéo) en Typescript avec JQuery, Backbone.js et Phaser
* Conception et développement d’un système de modification de catalogues PDF en PHP avec SetaPDF
* Conception et développement d’un framework front-end spécialisé dans le développement de « Single-page applications » en Typescript avec JQuery et Backbone.js

**14 - Openface (Janvier 2019 à Mars 2019, contrat comme pigiste, à distance)**

**Développeur full-stack Neo4j (Java, Typescript)**

Openface (maintenant Beanfield Technologies) offrent des services internet aux entreprise et font le développement et la gestion de réseaux de fibres optiques indépendants au Québec, en Ontario et aux États-Unis.

En tant qu’expert Neo4j, j’ai travaillé à l’élaboration d’un prototype d’application servant à cartographier leurs réseaux d’équipements et de trafic, basé sur la théorie du graph. J’ai aussi fait l’analyse et la conception de l’architecture de l’application, autant au niveau du serveur et de la base de données (back-end) que de l’interface (front-end).

Langages: Java, Cypher, Typescript

Librairies et applications: Framework Spring (Boot, MVC, Neo4j), Neo4j, Backbone.js, JQuery, Postman, NPM, Maven, Git

Méthodologies : Agile (Scrum, sprints)

Envergure : 100 jours-personne

Responsabilités

* Faire l’analyse des besoins pour le développement d’un prototype fonctionnel
* Déterminer une architecture applicative et de données à l’aide de la théorie du graph
* Concevoir et développer un prototype d’application servant à répertorier et cartographier les équipements et le trafic réseau pour les installations d’Openface
* Documenter la solution et donner du support au responsable à l’interne à l’apprentissage de la théorie du graph et des technologies reliées

Réalisations

* Conception complète (analyse et architecture) de la solution
* Développement d’un serveur back-end applicatif avec API REST en Java avec le framework Spring et Neo4j
* Développement d’une application web de type « single-page application » en Typescript avec JQuery et Backbone.js
* Documentation complète de la solution et du choix des technologies afin d’aider aux développements futurs d’une application commercialisable

**13 - Desjardins Assurances (Avril 2019 à Novembre 2019, contrat comme pigiste)**

**Programmeur-analyste Java Spring (back-end)**

Desjardins Assurances fait la gestion de contrats d'assurances dans tout le Canada. Suite au projet New Ration Solution de 2017 auquel j’ai participé, le projet Next - Genesis vise à développer une solution intégrée de vente, support à la clientèle et suivi des contrats dans les différents secteurs du marché (contrats automobile, habitation, etc).

En tant qu’expert Java, j’ai travaillé au développement et à l’intégration des systèmes back-end servant à faire le traitement des données client et la logique d’affaire de différents micro-services. J’ai aussi participé à différents aspects de la conception et l’évolution de la solution, dont particulièrement le processus d’assurance-qualité et le développement de modules transversaux.

Langages: Java, CQL

Librairies et applications: Framework Spring (Boot, Security), Framework EIS Genesis, Apache Cassandra, Kafka, Solr, Postman, SoapUI, Jenkins, Maven, Git

Méthodologies : Agile (Scrum, sprints)

Envergure : 30000 jours-personne

Responsabilités

* Développer des modules pour le projet "Next – Genesis" de Desjardins Assurances en Java avec le framework Spring et le framework de gestion d’assurances Genesis de EIS dans une équipe et un contexte international (Québec – Lithuanie)
* Participer au processus d'analyse fonctionnelle et supporter les analystes fonctionnels dans la conception de la solution
* Participer à l'architecture et l'analyse organique de divers modules
* Supporter l'équipe d'assurance-qualité en concevant les tests unitaires et en aidant à la conception et l'exécution des tests d'intégration et des tests croisés
* Aider à l’amélioration des processus et méthodologies de développement en introduisant des concepts Agile (Scrum et autres) au sein de l’équipe

Réalisations

* Développement de plusieurs modules de gestion de la clientèle et micro-services dans le framework Genesis de EIS
* Développement d’un module de recherches paramétrées pour Solr
* Participation au processus d'assurance-qualité, rédaction et corrections de plusieurs cas d’essais fonctionnels et organiques à l’aide de SoapUI

**12 - Pack Solutions (Mars 2018 à Novembre 2018, contrat international comme pigiste)**

**Programmeur-analyste Java Spring (back-end)**

Pack Solutions est une entreprise française de gestion de contrats d'assurance. Elle reprend d’anciens contrats d’assurance, les standardise en base de données et en fait la gestion courante (gestion des informations, retracement des personnes, transferts monétaires, etc.) pour plusieurs grandes compagnies d'assurances françaises, ce qui peut représenter plusieurs centaines de milliers de contrats.

Une équipe délocalisée située au Québec travaillait au quotidien avec l'équipe interne en France afin d'aider Pack Solutions à moderniser leurs systèmes et leurs méthodologies de développement.

Langages: Java, Oracle SQL

Librairies et applications: Framework Spring (Boot, Data, JPA, Security), Hibernate, Selma, SVN

Méthodologies : Agile (Scrum, sprints)

Envergure : 1920 jours-personne

Responsabilités

* Développer des modules pour une application de gestion de contrats d’assurance dans un contexte international (Québec – France)
* Développer des mappers de données comportant des règles complexes de conversion à l’aide de Selma
* Participer au processus d'analyse fonctionnelle et supporter les analystes fonctionnels dans la conception de la solution
* Participer à l'architecture et l'analyse organique de divers modules
* Supporter l'équipe d'assurance-qualité en concevant les tests unitaires et en aidant à la conception et l'exécution des tests d'intégration et des tests croisés
* Aider à l’amélioration des processus et méthodologies de développement en introduisant des concepts Agile (Scrum et autres) au sein de l’équipe

Réalisations

* Analyse organique et développement en Java avec Spring de plusieurs services et REST et modules applicatifs
* Architecture fonctionnelle, révision, documentation et amélioration de plusieurs processus applicatifs comme la gestion de la sécurité, la gestion des erreurs et des validations et la standardisation du fonctionnement des services
* Participation à la révision de l'architecture de base de données
* Participation au processus d'assurance-qualité
* Amélioration des processus de développement et de débuggage de même que la gestion générale à l'interne de l'équipe de développement

**11 - Desjardins Assurances (Mars 2017 à Octobre 2017, contrat comme pigiste)**

**Développeur logiciel Java Spring (back-end)**

Desjardins Assurances fait la gestion de contrats d'assurances dans tout le Canada. Ayant acheté un nouveau logiciel actuariel afin de faire le calcul des primes d'assurances en temps réel, le projet New Rating Solution vise à faire la mise à jour des infrastructures afin d'améliorer la gestion des soumissions de contrats et la rapidité des calculs actuariels.

En tant qu'expert Java, j'ai été appelé lors de ce contrat à faire le support aux développeurs pour la transition des infrastructures de .Net vers Java, de même que pour l'amélioration des méthodes de travail en Agile. J'ai aussi travaillé sur le développement des systèmes centraux qui seront utilisés à l'avenir afin de faire la gestion des requêtes pour les calculs actuariels, et qui seront implémentés à la grandeur du Canada.

Langages: Java, Javascript

Librairies et applications: Framework Spring (Boot, MVC, Security, LDAP, OAuth, Cloud), Activiti, Drools, Kafka, Solr, JQuery, Bootstrap, React.js, SoapUI, Git, Maven, Jenkins

Méthodologies : Agile (Scrum, sprints)

Envergure : 12000 jours-personne

Responsabilités

* Développer des modules pour le projet "Next – New Rating Solution (NRS)" de Desjardins Assurances en Java avec le framework Spring
* Développer un système de règles d'affaires avec des tables de décision pour usage par les analystes fonctionnels et les actuaires en Java avec Drools et Excel
* Participer au processus d'analyse fonctionnelle et supporter les architectes et analystes fonctionnels dans la conception de la solution
* Participer à l'architecture et l'analyse organique de divers modules et supporter l'architecte organique dans la conception de la solution
* Supporter l'équipe d'assurance-qualité en concevant les tests unitaires et en aidant à la conception et l'exécution des tests d'intégration
* Supporter la transition de l'équipe de développement des environnements .Net vers Java et aider à l'amélioration des processus de développement
* Concevoir et développer des solutions supplémentaires en Java ou en web (Javascript) pouvant aider à la réalisation du projet

Réalisations

* Analyse organique et développement en Java avec Spring du module central recevant les requêtes en temps réel de l'application NRS (en production à la grandeur du Canada, gestion de plusieurs dizaines de millions de requêtes par année)
* Conception et développement en Java d'un connecteur de données XML fait sur mesure entre l'application NRS et le logiciel de calculs actuariels Radar Live
* Développement d’un module SOAP permettant de simuler les appels à Radar Live pour les tests
* Développement de multiples modules de règles d'affaires et tables de décision avec Drools
* Conception et développement en Javascript avec JQuery et Bootstrap d'une application web de type "single page application (SPA)" servant à consulter les logs applicatifs de la solution NRS
* Intégration de la sécurité entre les différentes composantes de la solution et les systèmes à l'interne de Desjardins avec Spring LDAP
* Recherche et documentation à l'interne sur le fonctionnement et le débuggage des différentes librairies utilisées
* Amélioration des processus de développement et de débuggage de même que la gestion générale à l'interne de l'équipe de développement

**10 - Toiture 360 (Décembre 2016 à Février 2017, contrat comme pigiste, prototypage)**

**Chargé de projet, Programmeur-analyste web (back-end PHP, front-end Javascript)**

Toiture 360 est un projet de prototype pour une entreprise dans le domaine de la toiture se lançant en recherche et développement. Le projet étant basé sur une intelligence artificielle en apprentissage (« deep learning »), il était requis de créer une application servant à la fois à l'entraîner et à aider à la gestion de projets quotidienne pour les travailleurs dans cette industrie.

Langages: PHP, Javascript, MySQL

Librairies et applications: Framework FuelPHP, D3.js, JQuery, Bootstrap, Git

Méthodologies : Agile

Envergure : 60 jours-personne

Responsabilités

* Concevoir et développer un prototype d'application de gestion de projets dans le domaine de la toiture en PHP, Javascript et MySQL
* Concevoir et développer une application de dessin vectoriel de toiture, calcul de surfaces et estimation des coûts en Javascript avec D3.js, JQuery et Bootstrap
* Développer un connecteur de données destiné à envoyer les données de dessin de l'application à une intelligence artificielle en apprentissage ("deep learning") en Javascript

Réalisations

* Conception et développement de l'application de gestion de projets ainsi que de l'application de dessin de toiture et du connecteur relié
* Aide à la résolution d'un problème mathématique complexe (la "polygonisation" d'un dessin vectoriel) afin de compléter l'application de dessin
* Aide à la conversion de solutions à des problèmes mathématiques vers une librairie Javascript
* Aide à la formation d'un physicien développant en Python sur les méthodologies de développement Agile et les meilleurs pratiques de codage

**9 - Globe Technologie (Novembre 2013 à Novembre 2016, mandats comme sous-contractant)**

**Chargé de projet, Programmeur-analyste (PHP, Java, C#, Javascript, Visual Basic)**

Globe Technologie est une PME offrant des services informatiques principalement dans la région de Québec. Elle conçoit des solutions informatiques de tous genres comme des boutiques en ligne, des intranets de gestion, des systèmes CRM et ERP, et des systèmes en usine, à l'aide de petites équipes délocalisées.

En tant que chargé de projet et programmeur-analyste, j'ai été appelé à diriger des équipes allant de 2 à 6 personnes et à faire la gestion de projets en phases allant de 3 à 6 mois, de la soumission originale jusqu'à la livraison et la maintenance, en passant par toutes les étapes du processus de développement.

Langages: Java, PHP, Javascript, VB.Net, C#, Neo4j, Cypher, MySQL

Librairies et applications: Framework Spring (Boot, MVC, Security, Data, Neo4j), Framework FuelPHP, Framework Kohana, JQuery, Bootstrap, Git, Maven, SVN

Méthodologies : Agile, Extreme Programming, Cycle en V

Envergure : 30 jours-personne à 360 jours-personne (selon le mandat)

Responsabilités

* Concevoir et développer diverses applications web transactionnelles pour différents clients
* Faire l'analyse des fonctionnalités à développer et les estimés des échéanciers
* Faire la gestion des équipes de développement (2 à 6 personnes), effectuer la révision du code et améliorer les méthodes de développement à l'interne
* Effectuer la formation auprès de développeurs sur les langages, méthodologies et outils de développement employés
* Faire de la recherche sur plusieurs problématiques complexes à résoudre et documenter les solutions trouvées
* Faire la documentation des différentes solutions développées ainsi que réviser et améliorer la documentation déjà existante

Réalisations

* Conception et développement d'un serveur back-end pour une application web de vente en ligne en Java et Neo4j avec le framework Spring
	+ Conception et développement d'un système de synchronisation entre la base de données centrale et une boutique Shopify
	+ Conception et développement d'un connecteur de données avec la base de données d'un des fournisseurs de l'entreprise
* Conception et développement d'un intranet de gestion pour une entreprise de fabrication de béton en Java et Neo4j avec le framework Spring
* Conception et développement d'un prototype de système ERP en Java et Neo4j avec le framework Spring
* Maintenance de la base de code sur un système de gestion automatisée de chaîne de production en usine en VB6, VB.Net, C#, PHP et MySQL
	+ Conception et développement d'un système de synchronisation entre la base de données centrale et les postes de travail sur le plancher de l'usine
	+ Conception et développement de nouveaux modules pour répondre aux besoins en usine
* Conception et développement d'un intranet de gestion pour une entreprise de vente de téléphonie Bell en PHP et MySQL avec le framework FuelPHP
	+ Conception et développement d'un système d'importation des données provenant de Bell
* Développement et maintenance sur plusieurs petits intranets de gestion pour des PMEs

**8 - Aranatha (Juillet 2012 à Août 2013, contrat comme pigiste)**

**Développeur logiciel (back-end C++, front-end Objective-C)**

Aranatha est une compagnie faisant le développement d'une application avancée de gestion du temps, basée sur les principes de la pleine conscience. Cette application a été lancée sur l’App Store d’Apple en 2013.

Langages: C++, Objective-C, Javascript, SQLite

Librairies et applications: Boost C++, Git

Méthodologies : Agile

Envergure : 2400 jours-personne

Responsabilités

* Développer l'application iOS de gestion de temps MeoTempo
* Aider à la conception de l'application et supporter le développeur en chef dans l'analyse et l'architecture de l'application
* Effectuer l'intégration entre les serveurs centraux en C++ et l'application iOS

Réalisations

* Développement de l'API web et du serveur de données de l'application en C++ avec les librairies Boost C++
* Développement de l'application mobile en Objective-C
* Aide à la conception et développement d'un système complexe de synchronisation de données pair à pair en temps réel en C++ avec les librairies Boost C++
* Aide à la conception et développement d'un système complexe d'historique de sauvegarde des données en C++ avec les librairies Boost C++

**7 - Application Tribu (Août 2011 à Juillet 2012, contrat comme pigiste)**

**Développeur en chef (back-end PHP, front-end Flash et Javascript)**

Application Tribu était une application conçue par Antoine LeBel et ayant gagné un prix d'entrepreneuriat à l'Université Laval. Il s'agit d'une gamification (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Ludification>) de réseau social destinée à accroître l'engagement des jeunes dans leurs milieux. Elle comportait aussi un système de gestion et d'organisation d'activités pour entreprises et OBNLs.

Langages: PHP, Javascript, Flash Actionscript, MySQL

Librairies et applications: Framework Yii, Flash CS5, SVN

Méthodologies : Agile

Envergure : 1200 jours-personne

Responsabilités

* Reprendre la conception et le développement de l'application web de réseau social gamifié Tribu à partir de la base faite par une équipe de MC2 Expérience de l'Université Laval
* Faire la gestion d'une équipe de développement (4 personnes), effectuer la révision de code et améliorer les processus de développement à l'interne
* Réviser l'architecture fonctionnelle et organique de l'application et apporter les corrections nécessaires au développement du projet

Réalisations

* Développement d'un réseau social et implémentation d'un système de gamification en PHP, Flash Actionscript, Javascript et MySQL
* Intégration entre l'interface client Flash et le serveur back-end PHP en Flash Actionscript, Javascript et PHP avec AmfPHP
* Formation des développeurs de MC2 aux outils et langages utilisés de même qu'aux méthodes de développement Agile
* Participation au processus de commercialisation, mise en production et tests de l'application

**6 - Celertech (Août 2010 à Août 2011, employé)**

**Développeur web (back-end PHP / Java, front-end Javascript)**

Celertech est une PME de la région de Québec offrant des services de solutions en technologies de l'information, dont le développement de sites web transactionnels, la gestion de réseaux téléphoniques et autres.

Langages: PHP, Javascript, Java, MySQL

Librairies et applications: N / A

Méthodologies : Waterfall

Envergure : 240 à 360 jours-personne (selon le mandat)

Responsabilités

* Développer diverses applications web transactionnelles pour différents clients
* Concevoir et développer des applications aidant à la gestion interne de l'entreprise (domaine de la télécommunication)

Réalisations

* Développement d'un intranet de gestion et d'aide à la recherche pour l'Institut sur la Nutrition et les Aliments Fonctionnels (INAF) de l'Université Laval en PHP, Javascript et MySQL
* Développement d'un intranet de gestion pour une entreprise dans le domaine de la télécommunication en PHP, Javascript et MySQL
* Développement de diverses applications de traitement de données à l'interne en Java

**5 - Collège Mérici (Novembre 2008 à Novembre 2009, employé)**

**Développeur (web, Java, C++)**

**Technicien de premier niveau au support informatique**

Le Collège Mérici offre des cours de niveau collégial à Québec et comporte des infrastructures modernes. Lors de ce mandat, j'ai fait le support à l'équipe informatique en répondant à toutes sortes de problématiques techniques, tout en faisant la reprise et le développement de diverses applications utilitaires à l'interne.

Langages: PHP, Java, C++, Javascript, MySQL, MSSQL

Librairies et applications: Crystal Reports, SVN

Méthodologies : Agile, Waterfall

Envergure : 15 jours-personne à 60 jours-personne (selon le mandat)

Responsabilités

* Concevoir et développer diverses applications web transactionnelles aidant à la gestion quotidienne du Collège
* Concevoir et développer diverses solutions pour aider à la gestion des infrastructures réseau du Collège et supporter l'administrateur réseau
* Faire la maintenance et la documentation d'applications web déjà en place
* Diagnostiquer et résoudre divers problèmes de fonctionnement logiciels auprès du personnel du Collège
* Aider l'équipe de support technique du Collège au quotidien

Réalisations

* Conception et développement d'une plate-forme web de gestion des stages des étudiants en PHP, Javascript et MySQL
* Rétro-ingénierie, maintenance et documentation du fonctionnement de plusieurs applications déjà en place en Java, PHP et C++
* Conception et développement de diverses applications de traitement de données à l'interne en Java et VB.Net
* Génération de rapports automatisés à partir de bases de données du Collège avec Crystal Reports
* Conception et développement de scripts de migration de données en invite de commandes Windows et Linux
* Participation à une migration des infrastructures informatiques du Collège (~200 postes de travail)

**4 - Frima Studio, Humagade (Mai à Octobre 2008, employé)**

**Développeur de jeux vidéo (C++, Java)**

Frima Studio est une entreprise de jeux vidéo située à Québec existant depuis 2003. Lors de ce mandat, l'entreprise était en cours de fusion avec Humagade. En tant que développeur, j'ai touché à toutes les étapes de développement d'un jeu vidéo, de même que résolu diverses problématiques hors du commun demandant des habiletés en algèbre et en mathématiques.

Langages: C++, Java

Librairies et applications: Virtools, Nintendo SDK (DS), SVN

Méthodologies: Agile (Scrum, sprints)

Envergure : 60 jours-personne à 2400 jours-personne (selon le mandat)

Responsabilités

* Développer le fonctionnement et la logique de jeux vidéo sur Nintendo DS et Windows en C++ et Virtools
* Concevoir et développer divers outils d'aide au développement à l'interne en Java
* Aider au processus d'assurance-qualité en participant aux tests de qualité

Réalisations

* Développement sur le jeu vidéo Magi-Nation en C++ (Nintendo DS)
* Développement sur le jeu vidéo NickPals en Virtools (Windows)
* Résolution de divers problèmes mathématiques (géométrie) pour implémenter les fonctionnalités
* Conception et développement d'un système d'importation de données vers la Nintendo DS en Java et C++

**3 - Société pour l'Apprentissage à la Vie (SAVIE), TÉLUQ (Février à Mai 2008, stage)**

**Stagiaire C++, Flash**

La Société pour l'Apprentissage à la Vie regroupe des organismes et entreprises faisant de la recherche sur l'intégration entre les technologies et l'éducation, dont de la formation à distance et des jeux éducatifs. En tant que stagiaire, j'ai travaillé sur un projet de recherche en cours et produit de la documentation destinée à faire avancer la recherche pour une plate-forme de vidéo-conférence.

Langages: C++, Flash Actionscript

Librairies et applications: Flash CS4

Méthodologies : N / A

Envergure : 60 jours-personne

Responsabilités

* Faire la mise à jour d'un module de partage d'application pour la plate-forme de vidéo-conférence "Enjeux" afin de le rendre fonctionnel sur MacOS X et Linux en plus de la version déjà existante sur Windows
* Faire la recherche et la documentation de différentes pistes de solutions pour le module de partage d'applications

Réalisations

* Développement d'une preuve de concept fonctionnelle de partage d'application web en C++ et Flash Actionscript, sur MacOS X et Linux
* Conception de l'architecture du prototype de la nouvelle version de la plate-forme et rédaction d'un document de recherche correspondant

**2 - Ministère des Ressources Naturelles du Québec (Été 2006, travail d'été)**

**Technicien de deuxième niveau au support informatique**

Langages: N / A

Librairies et applications: N / A

Méthodologies : N / A

Envergure : N / A

Responsabilités

* Diagnostiquer et résoudre divers problèmes de fonctionnement logiciels et matériels auprès du personnel du Ministère
* Faire la configuration de postes informatiques et aider à la migration des infrastructures du Ministère

Réalisations

* Participation à une migration à long terme des infrastructures informatiques du Ministère (~1000 postes de travail)

**1 - Ministère des Finances du Québec, Épargnes Placements Québec (Été 2005, stage)**

**Stagiaire en informatique**

Langages: VBA

Librairies et applications: Microsoft Excel / Word (macros)

Méthodologies : N / A

Envergure : 40 jours-personne

Responsabilités

* Aider à la gestion quotidienne en automatisant diverses tâches à l'aide de macros Visual Basic dans Microsoft Excel et Word
* Faire la saisie de données pour un sondage et développer des macros Visual Basic dans Microsoft Excel afin de générer automatiquement des graphiques et faire le regroupement des données
* Effectuer du travail de secrétariat (remplacement) pour la direction de la gestion de l'encaisse du Ministère

Réalisations

* Conception et développement d'un système de traitement des données et génération automatisée de graphiques en VBA dans Microsoft Excel

**Réalisations personnelles**

[www.bblamarre.com/portfolio](http://www.bblamarre.com/portfolio/)

[www.projetsaudacieux.com](file:///P%3A%5CShared%5CProjets%20Audacieux%5CCV%5Cwww.projetsaudacieux.com)

Au fil des années, j’ai eu l’occasion de travailler sur une grande variété de projets intéressants, que ce soit en entrepreneuriat, en jeu vidéo ou direction artistique. Ces projets forment la base de mon parcours et m’ont permis de pousser mes compétences à un degré qui dépasse le seul cadre de l’emploi.

**9 - MaPME Québec, version beta (2017 à 2018)**

**Concepteur de solution, programmeur-analyste full-stack**

Langages: PHP, Java, SQL, Javascript

Librairies et applications: Framework FuelPHP, Framework Spring (Boot, MVC, Data, JPA, Security), Hibernate, Neo4j, JQuery, Bootstrap

Description

MaPME Québec est une application web de gestion de micro-entreprises, développée afin de remplir les besoins de gestions des travailleurs autonomes et petites entreprises du Québec. Elle est utilisée afin de gérer des clients, des dépenses et des factures et est en cours d'amélioration afin de la faire commercialiser pour le grand public. L'application était originalement développée en PHP avec le framework FuelPHP, mais est présentement en cours de mise à jour vers Java avec le framework Spring.

En tant que cofondateur de cette application, j'ai travaillé sur l'entièreté du processus de développement (analyse, développement, tests, etc.), de-même qu'au processus de mise en production (automatisation, pipeline intégré, etc). Je participe également à sa commercialisation.

Une version beta est disponible en ligne sur "[www.mapme.quebec](http://www.mapme.quebec/)" depuis avril 2018 et une version comportant plus de fonctionnalités est en cours de développement.

Particularités du projet et réalisations

* Suivi du processus entrepreneurial complet et du processus de développement
* Architecture MVC, APIs REST, Single-Page Application

**8 - Roleplanez et Les Immortels (2015 à Présent)**

**Concepteur, Auteur**

Langages: Javascript, Java

Librairies et applications: JQuery, Bootstrap, Electron, Node.js, Howler, JavaFX

Description

Roleplanez est une plate-forme de création de jeux de rôles / fiction interactive (similaire aux "Livres dont vous êtes le héros"). Elle permet la création de jeux complets, avec textes de jeu accompagnés d'effets spéciaux, choix de jeu, images accompagnatrices (style "peintures digitales") et musique.

L'idée originale de la plate-forme est de faire un jeu qui encouragerait les jeunes à lire, et qui serait accessible sur toutes sortes de plate-formes, comme les appareils mobiles, le web, et le desktop.

Un jeu de science-fiction nommé "Immortals" est actuellement en cours de développement, de même qu'un livre de fantasy interactif nommé "L'Épine du Monde" destiné à être publié d'abord sur papier puis converti sur la plate-forme.

Une version pré-alpha est disponible en ligne sur "[virtual-adventurers.itch.io/immortals](http://virtual-adventurers.itch.io/immortals)" depuis novembre 2018.

Particularités du projet et réalisations

* Gestion d'une équipe de travail à distance (illustration, musique, intégration, etc.)
* Plus de 50 000 mots d'écrits en date de décembre 2018 (anglais et français)
* Single-Page Application, multi-plateforme

**7 - Les Rencontres du Projet (2016 à Présent)**

**Organisateur**

Langages: N / A

Librairies et applications: N / A

Description

J'organise depuis 2016 des rencontres mensuelles de style "mastermind" aidant les gens de toutes sortes de milieux à évoluer dans leurs projets.

Ces rencontres consistent en des tours de table de discussion où chaque personne peut prendre la parole afin de présenter un projet (personnel, entrepreneurial, artistique, etc.) et discuter de problématiques s'y rattachant à surmonter. Les autres participants donnent alors de la rétro-action et des idées afin de faire progresser le projet, et l'on se fixe un objectif pour le prochain mois.

Les rencontres sont gratuites et ouvertes à tous, et ont lieu dans divers cafés de la ville de Québec.

Particularités du projet et réalisations

* Suivi mensuel à tous les mois depuis 2016
* Rencontres allant jusqu'à 10 personnes
* Porte sur une multitude de sujets, comme la programmation, la musique, la littérature et l'entrepreneuriat

**6 - Projet Venturis (2016)**

**Développeur**

Langages: PHP, Javascript, SQL

Librairies et applications: Framework FuelPHP

Description

Le Projet Venturis est une organisation à but non lucratif organisant des activités de jeux de rôles grandeur nature (GNs) à thématique de Star Wars.

J'ai développé lors du printemps 2016 un système de gestion d'événements afin d'aider à l'organisation des activités. À partir de ce système et afin d'offrir une expérience de jeu plus immersive, j'ai aussi conçu et développé un système de jeu en ligne.

Ce système permet de se connecter sur le terrain à partir d'un appareil mobile ou autre et ainsi d'effectuer diverses actions de jeu, comme se transmettre de la monnaie virtuelle, effectuer des chasses au trésor, ou faire des recherches sur les données de jeu des autres personnages présents sur le terrain.

Les activités du Projet Venturis sont accessibles sur "[projetventuris.com](http://projetventuris.com/)".

Particularités du projet et réalisations

* Utilisé lors de toutes les activités depuis 2016
* Participation au processus de conception du jeu grandeur nature
* Architecture MVC

**5 - Cap Diamant (2010 à 2012)**

**Concepteur, Producteur du prototype**

Langages: N / A

Librairies et applications: Photoshop

Description

Conçu à l'occasion du 400e anniversaire de la Ville de Québec, Cap Diamant est un jeu de plateau portant sur la Ville, où chaque joueur représente un conseiller municipal devant s’occuper du développement d’un arrondissement pendant que le maire est parti en tournée d’affaires autours du monde.

Pour ce faire, chacun doit user de stratégie et de diplomatie afin de gérer ses ressources, négocier des accords avec les autres joueurs, remplir divers mandats et s’assurer que son arrondissement correspond aux critères qui seront évalués par le maire à la fin de la partie.

J'ai participé à la conception et la production du prototype de jeu, de même qu'une tentative de commercialisation. J'ai aussi conçu et créé les pièces de jeu en carton et argile du prototype.

Particularités du projet et réalisations

* Environ 80 parties de test avec prise de commentaires effectuées
* Semi-finaliste au concours du Plateau d'Or de 2012

**4 - Groovy! (2010)**

**Concepteur, Développeur**

Langages: Flash Actionscript 3

Librairies et applications: Flash, Photoshop

Description

Conçu et développé entièrement en 36 heures lors du concours du Bivouac Urbain 2010, "Groovy!" est un jeu où le joueur crée sa propre musique en une minute en tentant de correspondre à certains gabarits rythmiques. La thématique du jeu utilisée pour sa conception lors du concours était la musique "Dan Dan" du groupe québécois "Misteur Valaire".

En tant que programmeur de l'équipe de 4 personnes, j'ai dirigé le côté technique et programmé l'application tout en aidant à l'intégration du matériel artistique produit par le reste de l'équipe.

"Groovy!" est un bon exemple d'un jeu à potentiel éducatif. Une démo en ligne est disponible sur "[www.vadventurers.com/portfolio](http://www.vadventurers.com/portfolio)" (nécessite Flash 10).

Particularités du projet et réalisations

* Conçu et développé en 36 heures
* Présenté lors du concours

**3 - Earth Defenders (2007 à 2011)**

**Concepteur, Développeur, Directeur technique**

Langages: C++

Librairies et applications: Boost C++, SFML

Description

Conçu à partir de la fin de mes études collégiales, Earth Defenders est un jeu d'action en 2D, programmé entièrement en C++. Il s'agit aussi d'un de mes premiers projets entrepreneuriaux.

En tant que programmeur et directeur technique, j'ai dirigé lors de ce projet une équipe de 7 personnes composée d'artistes et de développeurs, la plupart eux aussi finissants dans leur domaine, et éparpillés aux quatre coins de la province.

Le jeu comporte de la musique et des graphiques entièrement originaux, de même que plusieurs niveaux. Plusieurs systèmes élaborés ont été produits, comme un moteur de physique et de particules, et une intelligence artificielle capable d'affronter le joueur. Le développement m'a aussi permis de faire quelques contributions sur la librairie open-source multimédia SFML.

En comptant le prototype original, 7 démos auront été produites avant l'annulation du projet. La dernière est disponible "[www.vadventurers.com/portfolio](http://www.vadventurers.com/portfolio)".

Particularités du projet et réalisations

* Développement d'un moteur de jeu complet (interface, contrôles, affichage, physique newtonienne 2D, système de collisions, moteur de particules, intelligence artificielle)
* Jeu modulable afin de permettre aux joueurs de concevoir leurs propres missions
* Contributions au projet open-source SFML (multi-threading, optimisation)

**2 - Interactive Fiction Editor (2007)**

**Concepteur, Développeur**

Langages: Java

Librairies et applications: Swing

Description

L'application "Interactive Fiction Editor" est une application permettant de concevoir et de jouer à des jeux de style fiction interactive (comme les "Livres dont vous êtes le héros"). J'ai repris cette idée en 2015 afin de créer la plate-forme de jeux de rôles Roleplanez.

Le jeu est composé d'un système de scripts qui permettent d'afficher du texte et des images, de jouer de la musique en format MIDI et de donner des choix basiques au joueur. À l'aide de ce système, j'ai fait l'intégration complète du premier livre de la série "Loup Solitaire" afin d'obtenir une preuve de concept.

Particularités du projet et réalisations

* Reproduction du livre "Flight from the Dark" à l'aide du système (environ 200 pages)
* Conception d'un système de scripting avec pseudo-code (inspiré de RPGMaker)

**1 - Divers**

Langages: C++, Java, Flash Actionscript 3, Javascript, PHP

Librairies et applications: Swing, JavaFX, Boost C++, SFML, Flash, Photoshop, Wordpress, Drupal

Description

Au fil des années, j'ai produit de nombreuses petites applications et jeux afin d'expérimenter différents concepts en programmation et développer mes habiletés en mathématiques. Bien que ces productions ne soient pas des projets à part entières, elles m'ont permises de toucher à des concepts tel que la génération procédurale, la physique, l'intelligence artificielle, et plus encore.

En voici un bref aperçu :

* Conception de moteurs de physique 2D (newtonienne, balistique, contraintes, collisions, physique des cordes)
* Développement d'une application faisant la génération procédurale de texture de "tilemaps" (images de terrains pour des cartes géographiques 2D)
* Développement d'une application faisant la génération aléatoire de cartes géographiques 2D par cases, avec la simulation de diverses conditions (altitude, climat, etc.)
* Développement d'une base de système de jeu d'aventure "point-and-click" pour Flash Actionscript
* Développement d'un jeu de tir balistique avec génération procédurale du terrain
* Conception d’une application simulant un jardin virtuel, basé sur l'utilisation de fractales afin de générer les plantes
* Fait de la formation générale en informatique et en programmation
* Conception de plusieurs sites webs de présentation et expérimentaux pour des particuliers

Mis à jour le 7 mai 2020