

Pierre-Luc Poirier plpoirier@technobeanie.com

Portfolio : <http://technobeanie.com>

Sommaire des compétences

- Neuf (9) ans d'expérience en développement logiciel
- Formation et six (6) ans de travail avec la méthode de gestion de projet AGILE
- Maîtrise des logiciels de gestion du code source Subversion, SourceSafe, ClearCase et CVS
- Aisance avec les systèmes d'exploitation Windows, Mac OS X et Linux
- Bilingue : Français, anglais

Profil de formation

Baccalauréat en informatique, régime coopératif, profil Génie logiciel 2006 — 2009
Université de Sherbrooke

Diplôme d'études collégiales en informatique de gestion 2003 — 2006
Collège Lionel-Groulx, Sainte-Thérèse

Connaissances informatiques

- C# (Unity, Microsoft Visual Studio), Objective-C (Xcode), C++ (Xcode, Microsoft Visual Studio), JAVA (NetBeans IDE, Eclipse), Visual Basic (Microsoft Visual Studio)
- HTML, JavaScript, JSON, XML, PHP, ASP.NET (Microsoft Visual Studio), ActionScript
- SQL, PL/SQL (Oracle), T-SQL, (SQL Server), Microsoft Office Access
- JIRA, Confluence, Redmine
- Adobe Photoshop, Adobe Flash
- DirectX, OpenGL, QT

Expériences professionnelles

Lead Programmer

Septembre 2011 — aujourd'hui

Budge Studios (Production), Montréal (Mile End)

L'entreprise se spécialise dans le développement de jeux vidéo mobiles pour jeunes enfants.

- Participer activement au développement de plusieurs applications mobiles de la phase de pré-production à la phase de déploiement
- Mener une équipe de quatre (4) programmeurs
- Interviewer et former de nouveaux programmeurs
- Collaborer à la création et à la maintenance des outils et de l'infrastructure de développement

Env. techno. : C# (Unity3D), Objective-C (Xcode), SVN (Versions), JIRA, Confluence, Mac OS X

Analyste-programmeur

Mai 2009 — septembre 2011

JOVACO Solutions inc. (R&D), Montréal (Saint-Léonard)

L'entreprise offre des solutions informatiques, dont des systèmes reliés à la gestion de projet et aux feuilles de temps.

- Implémenter diverses nouvelles fonctionnalités aux applications
- Offrir une assistance technique et interagir avec les clients
- Concevoir une nouvelle application qui intègre des systèmes déjà existants
- Réaliser des documents d'analyse et d'utilisation

Env. techno. : Java (NetBeans IDE), C# (Microsoft Visual Studio 2008, 2010), Visual Basic 6, SQL, T-SQL (SQL Server 2008), SVN (Tortoise), Windows 7

Développeur logiciel

Bluestreak Technology (R&D), Montréal (Vieux-Port)

Mai — août 2008

L'entreprise intègre du contenu Flash dans les interfaces cellulaires et télévisuelles.

- Implémenter la nouvelle version de l'extension Mobile au Unified Player
- Ajouter un outil de profilage à l'application Machblue Studio
- Intégrer l'extension Mobile Win32 au logiciel Machblue Insight 2.0
- Élaborer, classer et modifier la suite de tests pour l'application Machblue

Env. techno. : C, C++, ActionScript 2.0, Adobe Flash 8, XML, ClearCase (UCM), Windows XP

Développeur logiciel

Autodesk (M&E), Montréal (Vieux-Port)

Janvier — avril 2007, septembre — décembre 2007

La division produit des logiciels de montage vidéo 2D et 3D de niveaux professionnels dans le milieu de la publicité, de la télévision, du cinéma et du jeu vidéo.

- Débuguer des problèmes de compatibilité, d'interface à l'utilisateur, d'efficacité et de rendement d'application
- Implémenter diverses nouvelles fonctionnalités aux applications
- Restructurer et unifier certains modules reliés à l'imagerie
- Interagir et collaborer avec une équipe multidisciplinaire

Env. techno. : C, C++, fichiers d'interface usager (Flex file), ClearCase, ClearQuest, Linux Redhat

Analyste – développeur Web – consultant

Groupe CGI inc. (division CSB), Montréal (Anjou)

Mai — août 2006

Cette division offre des solutions informatiques pour l'entreprise Télébec Inc.

- Développer, analyser et tester le projet d'entrepôt de données (Automatisation de sondage)
- Tester, élaborer un document d'analyse et une fiche d'installation pour chacune des applications testées lors du remplacement des postes (maintenance)
- Projet de répartition de temps : analyser, concevoir et modéliser la base de données, réaliser les prototypes et développer l'application Web

Env. techno. : Microsoft Visual Studio 2005 (Integration Services et ASP.NET), Visual Basic 6, SQL Server 2005, Microsoft Office Visio 2003, Visual SourceSafe 2005, Windows XP

Projets et implications

Game jams

Équipe Neverpants & autres

2012 — aujourd'hui

Participation en tant que programmeur à différentes compétitions de jeux video telles que Indie Speed Run, Global Game Jam, TOJam et DTGMA/DATGAM:

- Flagships (2015)
- Bubble Beacon (2015)
- A Good Night's Sleep (2014)
- Malisse (2014)
- Museum of Parallel Art (2014)
- Harvest Escape: Acres of Doom (2013)
- SKYVINE (2013)
- Bite Me (2013)
- Alphanauts (2012)
- Slimeful: Greedy Piggy Chase (2012)
- Mollow (2012)
- Sir Squidalot's Grand Montreal Crusade (2012)

Env. techno. : C# (Unity), Garage Band

Projets

Quill & Dagger (titre provisoire)

2016 — aujourd'hui

Quill & Dagger est un jeu vidéo de type aventure, et est présentement en développement. Plus de détails à venir.

Env. techno. : C# (Unity)

Neverpants' Super Punchball

2013

Super Punchball est un jeu vidéo spécialement conçu pour ceux qui ont participé au financement du projet SPORTSFRIENDS en donnant 60\$+ en gage. Ce jeu permet jusqu'à 6 joueurs en simultané.

Env. techno. : C# (Unity)

2011

Yolo

Yolo est un jeu vidéo de type casse-tête conçu et développé pour les systèmes d'exploitation iOS (iPhone). Le jeu vidéo n'est présentement plus disponible sur le Apple App Store.

Env. techno. : Objective-C (Xcode), Photoshop CS4