

Tom Rochette

1630, rue Sauvé est, app. #4
Montréal, Québec
H2C 2A8
(514)-466-2580

tom@tomrochette.com - <http://www.tomrochette.com>

Langue parlées et écrites : français (très bon), anglais (très bon)

Expérience professionnelle

eXolnet

Montréal / mai 2013 – présent

Programmeur architecte

- Planifier et implémenter des objectifs de haut niveaux tel que l'intégration continue, les tests automatisés, la revue de code, la migration de bases de données, les stratégies de sauvegardes de données;
- Implémentation et maintenance de 35 projets de diverses tailles et complexités;
Implémentation de petits sites d'inscription sur 2 pages jusqu'à des sites complets avec *daemon* et tâches cédulées (*cron jobs*), l'ensemble utilisant une approche orientée environnement (*development, testing, staging, production*).
- Améliorer les processus internes de l'entreprise par la mise en place d'un ensemble d'outils et de processus ainsi qu'en effectuant une analyse mensuelle des pratiques actuelles.

Electronic Arts

Montréal / avril 2011 – mars 2013

Visceral Games - Programmeur build/système

- Assurer la stabilité du développement d'un logiciel de jeu vidéo;
- Gérer le déploiement des outils de développement vers 5 sites autour du monde;
- Travailler à l'amélioration des outils employés par l'équipe de production (correction de bugs, amélioration des performances, ajout de fonctionnalités);
- Supporter et corriger le code spécifique aux consoles (PS3/X360);
- Développer des outils pour assurer la qualité du logiciel de jeu développé;
- Préparer les jeux à être soumis à Microsoft et Sony.

Jeux : Dead Space 3, Army of TWO™ The Devil's Cartel

Eidos Montréal

Montréal / mai 2010 - août 2010

Stagiaire en programmation

- Développer des logiciels de grande qualité en C++;
- Optimisation et débogage du code, autant au niveau des bibliothèques qu'au niveau du code du jeu;
- Développer/Intégrer le système de téléchargement de contenu additionnel (DLC);
- Développer des outils simplifiant la création et le test de DLC;
- Participation active à la correction de bogues rapportés par le QA à l'intérieur de délais fixés;
- Expérience avec débogage PS3/Xbox360.

Jeu : Deus Ex 3 - Human Revolution

École Polytechnique de Montréal

Montréal / mai 2009 - septembre 2009

Ingénieur conseil

- Réécriture de l'ensemble d'un cours de génie logiciel de niveau universitaire;
- Développer un ensemble d'exercices et de travaux pratiques qui seront effectués par les étudiants;
- Développer un site web présentant différents sujet de l'ingénierie logicielle à l'aide de PHP;
- Élaborer une ontologie du domaine du génie logiciel.

Chercheur

- Recherche dans le domaine de la fouille de texte (*text-mining*);
- Approche visant à déterminer le contenu d'une ressource à l'aide d'une ontologie préexistante dans le but d'assigner une ou des étiquettes à cette ressource.

Umbreon Network - Hébergement web

Montréal / 2008 - 2011

Fondateur

- Développer un système de gestion du compte client, basé sur le web et écrit en PHP;
- Installation, gestion et maintenance d'un serveur Linux. Mise à jour des applications;
- Écrire un ensemble de scripts permettant la gestion automatique du serveur;
- Développer des outils (applications console) additionnels;
- Répondre aux tickets de support technique.

Formation principale

2008 - 2011 **B. Ing., Génie logiciel.** École Polytechnique de Montréal, Montréal

2007 - 2008 **B. Ing., Génie électrique.** École Polytechnique de Montréal, Montréal

2005 - 2007 **DEC, Science de la nature.** Collège Ahuntsic, Montréal

Compétences

- C/C++/C#, .NET, PHP, Javascript, Java, Python, Assembleur x86, Ruby, Visual Basic, Perl
- WinForms, Qt, SDL, Open GL, DirectX, GLSL et HLSL de base
- Visual Studio, GCC
- MySQL, SQLite, MS SQL, Oracle
- Git, Perforce, SVN
- Web: HTML, XML, CSS, LESS, jQuery, Node.js, Grunt
- Windows 95 à 8, Linux Debian/RHEL, Mac OS 8/X
- Patrons de conception, UML
- Matlab, Maple, PSPice, LaTeX
- Microsoft Office Suite

Les références peuvent être obtenues au besoin.

C.V. Tom Rochette

novembre 2015