

Jean-François Roy

Développeur logiciel indépendant et étudiant au baccalauréat à temps plein

1300 Lavigerie
Québec, QC, G1W 3X2
T (418) 658-7068
M (418) 580-4197
bahamut@macstorm.org
jean-francois.roy.5@ulaval.ca
www.devklog.net
www.macstorm.org
www.crc.ca
manus.crchul.ulaval.ca

Profile

Passionné de la technologie et de l'ingénierie. Aime les jeux vidéo et l'anime quand il ne travaille pas sur un projet logiciel personnel. Se spécialise dans le développement logiciel Mac OS X et UNIX, l'imagerie par ordinateur et l'intelligence artificielle.

Expérience

Développeur logiciel, Soft dB Inc.; Québec, Canada — 2000-2002

Travaillais sur une nouvelle version du logiciel principal de la compagnie. OUIE2000 est un programme hautement spécialisé de simulation acoustique en intérieur. Tâches incluaient l'ajout de nouvelles fonctionnalités, comme une collection exhaustive de modèles mathématiques de sources de bruit, la correction de bugs et de l'optimisation.

Représentant aux ventes & spécialiste Mac, Zone Université Laval — 2003

Travaillais en tant que représentant aux ventes & spécialiste Mac à la COOP étudiante de l'Université Laval. Responsabilités incluaient : conseiller les clients en technologies des ordinateurs et en logiciels, les accompagner au cours de leur achat et former l'équipe de vente en technologies Macintosh (la COOP venait de recevoir son droit de vente Apple).

Consultant Macintosh, Idée Pro Inc.; Québec, Canada — 2003--

Effectue de la consultation pour Idée Pro Inc. Offre du soutien aux utilisateurs, de la réparation de systèmes et de la formation en administration Mac OS X Serveur.

Développeur logiciel Mac OS X, Defaultware — 2004-2005

Travaillais en tant que l'un des deux développeurs principaux sur le client de messagerie instantanée populaire pour Mac OS X Proteus. Ingénierie à tous les niveaux de l'application, du démon source libre imservice à l'interface Cocoa de Proteus.

1300 Lavigerie
Québec, QC, G1W 3X2
T (418) 658-7068
M (418) 580-4197
bahamut@macstorm.org
jean-francois.roy.5@ulaval.ca
www.devklog.net
www.macstorm.org
www.crc.ca
manus.crchul.ulaval.ca

Stage au Centre de recherches sur les communications Canada — 2006

Travaillais au CRC-RBSC en tant que chercheur stagiaire sur l'intégration en radio numérique. Responsabilités incluait: développer des technologies et des méthodes permettant la création d'un enregistreur personnel de radio numérique. La radio numérique est capable de transmettre du contenu riche grâce à des normes de transmission comme DMB et DVB-H et à des normes de compression comme AVC / H.264 et AAC.

Stage au CHUL — 2006

Travaillais pour Daniel Cloutier, un docteur affilié au CHUL, en tant que développeur logiciel stagiaire sur son projet Manus. Tâches incluait : développer un système de classification d'images et l'intégration d'applications existantes en JSP avec certaines applications en PHP et Python sur un même serveur.

Projets

Riven X — Vivez l'aventure de nouveau, depuis le confort de Mac OS X.

<http://www.devklog.net/rivenx>

Le projet Riven X vise à implémenter un engin complètement original mais utilisant les fichiers de données originels de Riven™ pour offrir aux utilisateurs Mac une version native de ce jeu.

MPQKit — Un framework basé sur Foundation pour les archives MoPaQ.

<http://www.devklog.net/mpqkit>

MPQKit est la seule bibliothèque logiciel publique, orientée objet et compatible avec les Macs PowerPC et Intel capable de gérer les archives de données de Blizzard Entertainment. MPQKit est écrit en Objective-C++ et utilise Foundation pour s'intégrer à Mac OS X.

Éducation

Fait présentement un baccalauréat en Génie logiciel à l'Université Laval, Canada.

Compétences

- Développement logiciel Mac OS X et UNIX.
- Cocoa, Core Foundation, Core Audio, Core Video, Core Image; OpenGL 2; POSIX.
- C, C++, Objective-C, Java, Python, GLSL.
- Développement de *framework* et de bibliothèque logiciel.
- Ingénierie logiciel concurrent et *multi-threaded*.
- Bases de l'imagerie par ordinateur (concepts, performance et limites hardware, *shading*).
- Résolution de problème, travail d'équipe, gestion de projet logiciel.
- Ingénierie logiciel agile, tests unitaires, *test-driven development*.

Références

Disponible sur demande.