

FRANÇOIS DOMINIC LARAMÉE

Montréal, Qc

fdl@francoisdominiclaramee.com — 514.799.5320 — linkedin.com/in/fdlaramee

Communicateur aussi confortable devant une salle remplie de chercheurs que dans un studio de radio ou de télévision. Historien numérique qui traite des données massives pour mieux comprendre le passé. Auteur de 4 livres et de plus de 5 000 articles et billets de blogues publiés au Canada et aux États-Unis.

- ◆ Analyse de données
 - ◆ Visualisation de données
 - ◆ Journalisme écrit
 - ◆ Médias numériques
 - ◆ Édition et traduction
 - ◆ Radio et télévision
 - ◆ Python, R, C++
 - ◆ Javascript, CSS, HTML
 - ◆ Planification stratégique
 - ◆ Gestion de projets
-

MÉDIAS — DEPUIS 1997

- ◆ Scripteur, chroniqueur, comédien et recherchiste. Plus de 300 épisodes de télévision et 200 épisodes de radio / baladodiffusion. Vulgarisation technologique et scientifique.
- ◆ Auteur de plus de 5 000 articles journalistiques, chroniques et billets de blogues portant sur la technologie, la science, la politique et la culture numérique. Veille médiatique quotidienne. Publication au Canada et aux États-Unis.
- ◆ Auteur principal de trois livres sur l'industrie du jeu vidéo publiés aux États-Unis, traduits en russe, en polonais ou en coréen.
- ◆ Co-auteur d'un livre d'introduction à la programmation en C++.
- ◆ Évaluateur et réviseur de manuscrits pour trois maisons d'édition américaines.

RECHERCHE SCIENTIFIQUE ET ANALYSE DE DONNÉES — DEPUIS 2014

- ◆ Chercheur postdoctoral en histoire numérique de la médecine, Université d'Ottawa (2019-2020).
- ◆ Thèse de doctorat en histoire numérique, basée sur une analyse informatique d'un vaste corpus de textes imprimés des XVIII^e et XIX^e siècles. Visualisation de données, fouille de texte, extraction de métadonnées, apprentissage machine, statistique. Prix de la meilleure thèse 2020 dans le secteur Arts, lettres et sciences humaines à l'Université de Montréal.
- ◆ Cinq publications dans des revues savantes et quinze communications dans des congrès scientifiques au Canada, en Belgique et au Royaume-Uni.

- ◆ Membre de l'équipe éditoriale de la revue *The Programming Historian* de 2018 à 2020.
- ◆ Développement de sites web et de scripts logiciels pour la recherche universitaire. Intégration d'API spécialisées en cartographie interactive et en extraction de documents d'archives.

ENSEIGNEMENT POST-SECONDAIRE — DEPUIS 1998

- ◆ Enseignement des arts et sciences humaines numériques et de la programmation en Python pour les sciences humaines à l'Université d'Ottawa depuis 2020.
- ◆ Enseignement de l'histoire numérique à l'Université de Montréal depuis 2017.
- ◆ Enseignement de la programmation C++ et OpenGL à l'Université Concordia en 2003-2004.
- ◆ Enseignement de la conception de jeux vidéo au Centre NAD de 1998 à 2004.

DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO — 1991 À 2005

- ◆ Concepteur, scénariste, producteur et/ou programmeur de plus de 25 jeux pour consoles de salon, consoles portatives, ordinateurs personnels, Internet et plates-formes propriétaires spécialisées.
- ◆ Deux ans d'expérience au sein de l'équipe de direction d'une entreprise de développement et d'édition de jeux.
- ◆ Consultant en stratégie commerciale et rédacteur de plans d'affaires pour des studios de développement en démarrage.
- ◆ Éditeur et auteur principal d'un livre blanc sur la qualité de vie des développeurs pour l'*International Game Developers Association*. Récipiendaire du prix "Most Valuable Person" de l'IGDA.
- ◆ Consultant à l'élaboration du programme du premier Sommet du jeu vidéo de Montréal.

ÉDUCATION

- ◆ Doctorat en histoire, Université de Montréal (2014-2019)
- ◆ Maîtrise en histoire, Université de Montréal (2011-2014)
- ◆ Maîtrise en informatique, Concordia University (1998-2001)
- ◆ Diplôme de 2e cycle en sciences administratives, HEC-Montréal (1993-1995)
- ◆ Baccalauréat en informatique, Université de Montréal (1988-1991)

VARIA

- ◆ Français et anglais lus, parlés et écrits couramment.