Alex Mollinger

Directeur technologique | Gestionnaire, développement logiciel Québec, QC, Canada
linkedin.com/in/alexmolling ###

Leader en développement logiciel chez ALTKEY, un studio de Québec qui crée des jeux, des applications mobiles et des produits web. Premier développeur devenu directeur technologique avec la croissance de l'équipe, aujourd'hui à la tête du développement et du produit. Largement autodidacte, apprend vite, reste proche du terrain et explore comment l'IA aide les équipes à mieux concevoir et livrer.

Expérience

Directeur technologique - ALTKEY 2023 - Aujourd'hui

Direction technique de plus de 40 projets livrés pour des clients tels que Mattel, Tanguay, Alloprof et Montréal en Histoires.

Constitution et direction d'une équipe comptant jusqu'à 16 membres; gestion directe des développeurs (rencontres individuelles trimestrielles, mentorat, évaluations annuelles et plans de progression) et établissement de la charge de travail et des priorités de toute l'équipe.

Structuration du studio par l'introduction du DevOps, des pratiques agiles, de l'automatisation et de normes de qualité du code fondées sur les revues de code, la documentation, les tests et les pipelines CI/CD.

Publication de bout en bout : compilations, déploiements infonuagiques, soumissions aux boutiques d'applications et certification des plateformes, pour le web, le mobile, les consoles et Steam.

Soutien au développement des affaires : estimations, offres de service, feuilles de route et plans de livraison selon les besoins des clients; rencontres de clients potentiels et volet technologique de la stratégie.

Direction de la R-D : encadrement de développeurs explorant des technologies émergentes (vision par ordinateur, automatisation des tests, DevOps, modélisation 3D, IA) et choix des résultats mis en production.

Développeur lead - ALTKEY 2019 - 2023

Architecture et développement de plus de 20 projets à titre d'architecte de solutions et de développeur, d'envergures, de plateformes et de technologies variées.

Direction de l'équipe de développement au quotidien : attribution des tâches, revues de code, soutien en débogage et en conception, gestion des crises de production et des problèmes de fiabilité.

Création d'outils internes réutilisables (utilitaires mobiles, framework d'interface utilisateur, gestion de contenu à distance) offrant à chaque nouveau projet une base commune plutôt qu'un départ à zéro.

Conception du flux de production et des processus d'itération qui sont devenus par la suite les pratiques DevOps et agiles du studio.

Mentorat de développeurs aux débuts de l'équipe; certains ont aujourd'hui des rôles de leadership.

Enseignant - Collège Bart 2019 - 2021

Conception et enseignement du développement logiciel avancé appliqué aux jeux.

Accompagnement d'étudiants entrant sur le marché du travail : mentorat, simulations d'entrevue et révision de CV et de portfolios.

Développeur full-stack - BKOM Studios 2018 - 2019

Soutien aux portages sur consoles, en C++ et en Lua.

Développement et R-D d'applications mobiles et de réalité augmentée, du prototype au lancement.

Prototypage d'appareils IoT sur des microcontrôleurs Uno, ESP32 et Raspberry Pi.

Développeur full-stack - ALTKEY 2017 - 2018

Compétences

- **Leadership** : gestion d'équipes logicielles, embauche et intégration, mentorat et cheminement de carrière
- **Livraison** : Agile (Scrum, Kanban, SAFe), planification de projets et de ressources, gestion de produit (Product Owner), feuilles de route et estimation, gestion des parties prenantes
- **Programmation** : C#, C++, JavaScript/TypeScript, Python, Lua, SQL, Objective-C, Kotlin, Swift
- **Frameworks/Moteurs** : .NET, Unity, React, Angular, Django, Flutter, Cordova
- **Infonuagique/DevOps** : AWS, GCP, Azure, Firebase, Cloudflare, Docker, Git, CI/CD (Jenkins, GitHub Actions)
- **Publication** : Play Console, App Store Connect, Nintendo Switch, Steamworks
- **Outils d'IA** : Claude Code, OpenAI Codex, Cursor, Gemini
- **Outils** : Atlassian (Jira, Confluence, Trello), Microsoft Project, Google Workspace, Figma, Monday, Notion
- **Langues** : français et anglais (langues maternelles)

Formation

- AEC, Programmation et intégration en jeux vidéo - Collège Bart, 2016 - 2017