

# Marie-Eve Bilodeau

Art immersif, audiovisuel et ingénierie

Pour Marie-Eve, le déclic est arrivé à l'adolescence, alors qu'elle s'est inscrite en parascolaire dans l'équipe de techniciens de scène. De spectacle en spectacle, elle s'est découvert une passion à mettre en valeur les productions scéniques de son école, bien installée derrière la console. Quand elle a dû choisir un programme d'études au collégial, celle qui depuis qu'elle était toute petite aimait comprendre comment les choses fonctionnaient a décidé de déménager seule à Limoilou pour entreprendre une technique en électronique, option audiovisuelle. Fascinée par les hautes technologies, l'interaction humain-machine et les émotions que peut provoquer une scénarisation bien ficelée, Marie-Eve voulait concevoir des expériences multisensorielles. Ainsi, elle a ensuite obtenu un bac en génie électrique. Elle poursuit maintenant au deuxième cycle dans la même veine. Son sujet de maîtrise ? L'étude des méthodologies de design et de conception des interfaces performatives pour artistes audiovisuels.

**Son côté givré?** Mettre le génie au profit de la culture! Passionnée par les médias et les arts interactifs et immersifs, elle aimerait mettre à profit ses compétences en génie afin de réaliser des œuvres en collaboration avec des artistes visuels et multimédias.

## Faits saillants

- Marie-Eve joue au soccer depuis 23 ans. Elle y a appris la rigueur, la persévérance et la force d'une équipe.
- Elle siège à titre de directrice *ad hoc* au sein du comité exécutif de la division montréalaise de Society of Motion Picture & Television Engineers, un organisme sans but lucratif qui élabore des normes, recommandations et standards liés au cinéma, à la télévision et aux médias. Sa plus belle réalisation ? Organiser un congrès d'envergure en 2019 pour plus de 150 participants et membres de l'organisation!
- Dans une équipe, Marie-Eve se sent le plus à sa place quand elle peut transformer une idée en un projet tangible. Faire preuve de créativité pour réaliser concrètement une vision artistique, c'est sa force!

## Le parcours

- **2018-2020**  
Maîtrise en génie électrique  
École de technologie supérieure
- **2016-2018**  
Conceptrice FPGA (circuit logique programmable)  
Grass Valley
- **2012-2017**  
Baccalauréat en génie électrique  
École de technologie supérieure

Collaborateurs au contenu



UQÀM



Rendu possible grâce à

Montréal 



La Factory est supportée par

Québec 

# MARIE-EVE BILODEAU, ing. jr

514-831-5801 | marie-eve.bilodeau.1@etsmtl.net

## FORMATION SCOLAIRE

MAÎTRISE EN GÉNIE ÉLECTRIQUE | École de technologie supérieure, Montréal | 2020  
Directeur : Ghyslain Gagnon, ETS | Co-Directeur : Yan Breuleux, NAD

BAC EN GÉNIE ÉLECTRIQUE | École de technologie supérieure, Montréal | 2017

SEMESTRE D'ÉTUDES À L'ÉTRANGER | University of Hertfordshire, Angleterre | 2016

DEC EN TECHNOLOGIE DE L'ÉLECTRONIQUE | Cégep Limoilou, Québec | 2012

- Option Audiovisuel

## FORMATION PROFESSIONNELLE

PROGRAMME PAUSE  
Formation en créativité  
La Factory, Montréal  
2020

FORMATION INTRO  
TOUCHDESIGNER  
SAT, Montréal  
2018

PROFESSIONAL SCRUM  
PRODUCT OWNER I  
Scrum.org, Montréal  
2018

## EXPÉRIENCE DE TRAVAIL

RESPONSABLE LOGISTIQUE | Projet 100 ans de radiodiffusion  
École de technologie supérieure, Montréal | Hiver 2020

- Coordonner les relations avec les partenaires
- Superviser l'organisation de l'événement

CONCEPTRICE FPGA | Grass Valley, Montréal | 2016-2018  
Stage universitaire | Hiver, Été 2015

- Concevoir, intégrer et tester des modules VHDL de traitement de signaux audio-vidéo dans un FPGA
- Donner des formations techniques
- Expertise en conversion vidéo High Dynamic Range (HDR) et Wide Color Gamut (WCG)
- Scrum Master

RÉDACTRICE TECHNIQUE | Grass Valley, Montréal | Hiver 2013  
Stage universitaire

- Rédiger et améliorer des procédures de test pour le service technique de la production
- Soutenir les ingénieurs de test

# MARIE-EVE BILODEAU, ing. jr

514-831-5801 | marie-eve.bilodeau.1@etsmtl.net

## COMPÉTENCES

### Informatiques

MATLAB

VHDL

C

Python

TCL

Suite Atlassian

Méthode Agile

SCRUM

Git

Suite Office

LaTeX

Adobe Photoshop

Touch Designer

Final Cut Pro

After Effects

### Techniques

Standards Vidéo

Broadcast

SD, HD, UHD

HDR, WCG

Production et

postproduction

télévisuelle

Production

événementielle

Sonorisation

Éclairage

## EXPÉRIENCE DE TRAVAIL

TECHNICIENNE À LA DIFFUSION | Radio-Canada, Montréal | 2012  
Stage collégial

- Assister le travail des techniciens des Régies centrales radio et télévision, de la Mise en ondes et du Centre de contrôle des réseaux

TECHNICIENNE AUDIOVISUEL | Divers employeurs | 2008-2012  
Québec Expérience, Cégep Limoilou, École d'éducation internationale de McMasterville

- Installation technique
- Conception d'éclairage

## IMPLICATION BÉNÉVOLE

DIRECTRICE AD-HOC

SMPTE, Chapitre Montréal | depuis 2018

- Organiser des conférences techniques liées à l'industrie des médias
- Promouvoir l'organisme auprès de ses membres et de la communauté étudiante

ORGANISATRICE

Club social, Grass Valley, Montréal | 2017-2018

- Organiser des événements et sorties pour les employés