

1658 rue Cartier
Montréal Québec Canada
H2K 4E2
Cellulaire: (514) 691-8264

maparent@acm.org
maparent.ca
www.linkedin.com/in/maparent
Version complète, html sémantique

Marc-Antoine Parent

Profil professionnel

Titre - Architecte logiciel

Expertise - Représentation des connaissances, Intelligence Collective, Modélisation de données, Architecture Orientée Objet, Traitement des langues naturelles, Travail collaboratif

Expérience Professionnelle

2016 - **Président** Conversence

- Architecture (en cours) pour HyperKnowledge, un protocole de nouvelle génération, à base d'événements, pour un écosystème de graphes de connaissances multi-perspectives
- Développement de IdeaLoom, une plateforme d'intelligence collective basée sur Assembl. De la vision du produit au design, à l'architecture et à l'implantation.

2022-2024 **Architecture et développement logiciel, via Conversence** Society Library

- ClaimMiner, extraction de concepts basé sur la génération augmentée par la recherche (FastAPI, Postgres)

2019- **Conception et développement, via Conversence** TopicQuests

- SenseCraft, un jeu d'exploration du sens en équipes (Postgres, Typescript)

2016-2019 **Consultant (Développement logiciel, via Conversence)** Bluenove

- Développement et optimisation d'Assembl; migration vers AWS avec Terraform

2013 - 2016 **Responsable R&D intelligence collective** Bluenove

Rôle de Recherche et développement pour Assembl, un outil d'intelligence collective. Assembl a été développé en partie dans le cadre du projet Catalyst, par Bluenove et Imagination for People, avec des contributions initiales de Caravan et de l'Institut du Nouveau Monde. Co-développé (avec Benoit Grégoire) l'ontologie d'interopérabilité dans Catalyst. Contribué à des aspects majeurs de l'architecture d'information, la sécurité, un système de routes REST automatisées, et un pont ORM-OWL.

2010 - 2015 **Chargé de projet pour le secrétariat technologique** GTN-Québec.

Support à la communauté des technologies d'information et de communication en éducation pour l'utilisation les standards, notamment LOM, IMS-QTI 2.1, MLR, et les tableaux interactifs.

2007 - 2008 **Software Developer** Google

Projet non révélé - Outil client (C++) / serveur (Java)

1999 - 2000 **Architecture logicielle** Logiciels Panteor inc.

Translateor - Système de traduction automatique pour l'anglais et le français (projet) - modèle orienté objet pour la représentation sémantique du texte

1994 - 1998 **Agent de recherche, puis Conseiller** Centre de Recherche Informatique de Montréal (CRIM)

Giza - Architecture OO pour la représentation polymorphe de données structurées à l'aide d'attributs contextuels dynamiques

- Conception et développement (Java) d'un nouveau Motif Logiciel

Francoroute - Prototype d'un système de classification des sites internet francophones

- Coordination de l'équipe, architecture et développement (Java, Perl 5, Oracle) d'un des premiers engins de recherche hybrides sur le Web (utilisant à la fois la classification par catégories et la recherche par mots-clefs), basé sur l'approche Cheops
- Développement (Perl 5 et Oracle) d'un robot Web qui identifiait et explorait les sites francophones
- Développement (Perl 5) d'un outil Web de classification des sites, basé sur la classification de Dewey

CHEOPS - Un outil de navigation pour des données hiérarchiques

- Développement (Java) d'un outil de navigation unique basé sur l'élimination visuelle

1991 - 1994 **Programmeur, puis Analyste** Les Logiciels Machina Sapiens inc

Le Correcteur 101 v.2.0 - Correcteur grammatical du français

- v1: Conception et programmation (C++) d'éléments de l'algorithme et de l'interface
- v2: Coordination de l'équipe entre linguistes et programmeurs, recherche en linguistique computationnelle, algorithmes, programmation en C++
- Prix octroyés au logiciel (version 1.0 ou 2.0):
 - 1993, **Prix Octas**, de la Fédération d'Informatique du Québec
 - 1994, **Prix du Français en Informatique** du GIRICO

Études, bourses, prix

- 1982 **Programmeur** Société Logidisque enr.
Tétards - Jeu vidéo à deux joueurs, de type labyrinthe - Premier jeu vidéo au Québec, 6502 sur Apple II+
- 2002 - 2006 **M.Sc en Science des Systèmes** Université d'Ottawa
- Premier récipiendaire d'une bourse départementale en 2003
 - Mémoire: *Construction des normes, entre stratégie et communication: un cas de négociation collective.*
- 1989 - 1990 **Propédeutique en Mathématiques** Université McGill
- Bourse du F.C.A.R. pour une maîtrise
- 1986 - 1989 **B.Sc. Programme de faculté conjoint en Biologie et Mathématiques** Université McGill
- Grande Distinction

Publications et ateliers

- Plusieurs présentations de HyperKnowledge à plusieurs communautés, 2016-présent, voir cette liste
- Chapitre:** *Towards Knowledge Federation*, in *Future of Text V*, Frode Hegeland ed., 2024, pp. 188-190
- Présentation:** *SenseCraft Game Design*, avec Jack Park, à la Critical Democracy Tech Conference, mai 2023
- Essai:** *Collective Intelligence Design*, collectif avec le Canonical Debate Lab pour le MapsMap challenge, avril 2022
- Présentation:** *Beyond Topic Classification: Logical Links at the Claim Level*, avec Jamie Joyce de Society Library pour LD4: Linked Data in Libraries, juillet 2020
- Chapitre:** *Perspectives et Overview*, in *Future of Text I*, Frode Hegeland ed., 2020, pp. 272-273
- Rapport:** *Harnessing the Power of Collective Intelligence: Communities & Technologies*, collectif, rapport final du projet Catalyst, novembre 2015
- Rapport:** *Project Testbed: Argument Mapping & Deliberation Analytics*, avec Anna de Liddo, Mark Klein, Thomas Ullman, dans le cadre du projet Catalyst, novembre 2015
- Poster:** *Objects as results from graph queries using an ORM et generated semantic-relational binding*, présenté à la 13th International Semantic Web Conference, octobre 19th-23rd 2014, Riva del Garda, Italie; comptes rendus par Springer, Suisse, 2014. Poster.
- Rapport:** *Le TBI, fonctionnalités et pédagogie (1ère et 2ème partie)*, avec Mélissa Bricault, Technologie, Mars et Juin 2014
- Rapport:** *Architecture et Cross-Platform Interoperability Specification*, avec Benoit Grégoire, dans le cadre du projet Catalyst, Mars 2014
- Article:** *Les tableaux numériques interactifs: considérations d'interopérabilité*, GTN-Québec, mai 2011
- Tech Note:** *On-the-fly contextual adaptation avec the RoleAdapter Pattern*, in *Proceedings of OOPSLA'98* (Vancouver BC, 1998), ACM Press
- Démonstration :** *Applications of the RoleAdapter Pattern: Representing class inheritance et aggregation hierarchies avec the Giza framework*, in *Proceedings of OOPSLA'98* (Vancouver BC, 1998), ACM Press
- Présentation:** *GIZA : A framework for visualization*, avec Louis Vroomen, dans l'atelier: *Graphical User Interfaces for Hierarchies* (Human-Computer Interaction Laboratory, University Of Maryland, 1997)
- Article:** *Cheops: A Compact Explorer For Complex Hierarchies*, Luc Beaudoin, Marc-Antoine Parent et Louis Vroomen, in *Visualization '96*, San Francisco, USA, Oct 1996, pp. 87-92
- Article:** *Font Selection et Font Composition for Unicode*, Martin J. Dürst et Marc-Antoine Parent, in *Proceedings of the Seventh Unicode Conference*, San Jose, CA, 1995

Langues

Excellente maîtrise du français et de l'anglais parlés et écrits

Intérêts

Mon cheminement peut s'énoncer comme un déplacement graduel d'un intérêt pour les processus de cognition individuelle vers les processus collectifs. Après des études en neurobiologie et en logique mathématique, et après une carrière en linguistique computationnelle et en représentation de l'information, je me concentre maintenant sur la façon dont les outils de communication peuvent former et enrichir la dynamique des groupes, de façon à aider des groupes diversifier à se doter d'objectifs communs.

Afin de supporter cet objectif, j'ai expérimenté avec un ensemble d'outils logiciels variés: systèmes de gestion du contenu, wikis, carnets web, éditeurs collaboratifs en temps réel, logiciel relationnel (social software)... Je travaille également sur de nouvelles méthodes qui entrelacent texte et représentations formelles de la pensée. Mais, au-delà des outils, lors de mes études en science des systèmes, j'ai analysé comment les questions de confiance, de face et de justification affectent la communication, et comment des processus de communication peuvent être conçus spécifiquement de façon à minimiser ces impacts.