



ALBENA STEFANOVA

INFORMATIQUE GRAPHIQUE
ET JEUX VIDÉO

Contacts

Téléphone

07 67 77 18 98

Email

albena.m.stefanova@gmail.com

Website

albena-s.github.io/Portfolio/

LinkedIn

www.linkedin.com/in/albena-stefanova

GitHub

github.com/Albena-S

Langages de Programmation

- C, C++
- GLSL
 - OpenGL
 - WebGL
- C#

Centres d'intérêt

- hip-hop
- rollers
- danses traditionnelles bulgares
- manga
- peinture acrylique

Langues

Français courant

Anglais bilingue

Bulgare langue maternelle

Formation

2021 - 2023

Université Montpellier

MASTER INFORMATIQUE

Le programme Imagine est orienté vers l'infographie, la réalité virtuelle et augmentée, les jeux vidéo et la simulation interactive. L'enseignement est structuré autour de trois axes : traitement et analyse d'images, infographie et intelligence artificielle.

2018 - 2021

Université Lille

LICENCE INFORMATIQUE

Cette licence en Informatique couvre un large éventail de domaines tels que la programmation orientée objet, les paradigmes fonctionnels et logiques, les algorithmes, les technologies Web, les réseaux et les systèmes.

Experience

TINQIN | avril 2021 - août 2022

Développeuse full stack

Concevoir, écrire le code, tester, déboguer, déployer, documenter et maintenir les applications de services Web à l'aide d'une variété d'outils de développement logiciel, tout en adhérant aux meilleures pratiques de développement et aux normes de qualité spécifiques.

TINQIN | juin 2020 - août 2020

Développeuse full stack (stage)

Dépanner et analyser des problèmes ainsi qu'écrire du code et des tests afin de mettre en œuvre l'amélioration du logiciel. Les langages de programmation et les frameworks que j'ai utilisés tout au long du déroulement de mon travail sont Spring Boot et Hibernate (Java) et AngularJS (JavaScript).

Projets

Catchy Punchy Punch | Jeu de rythme

- Créé avec Unity
- Version améliorée suite aux retours reçus lors de l'événement 'Into the game', organisé par l'Université de Montpellier
- Travail en équipe qui a amélioré mes capacités de communication, de résolution de problèmes et de gestion des tâches

Lancer de rayon | Simulation

- Programme en 3D, écrit avec la bibliothèque graphique OpenGL
- Raycasting et Raytracing
- Projet autonome, qui m'a permis de bien gérer mon temps, d'être plus créative et d'adopter un état d'esprit plus décisionnel.

Equilibrium | Moteur de jeux

- Moteur dédié, utilisant OpenGL
- Projet de groupe qui m'a fait prendre conscience de l'importance de ma capacité d'adaptation, de demander des conseils, d'une bonne gestion de l'équipe