



MAYA HILL

Programmeuse jeux vidéo

Passionnée par la programmation, j'ai choisi de me spécialiser dans la programmation de jeux vidéo. Cependant, je suis ouverte à toute proposition me permettant de me mettre au défi et d'améliorer mes compétences.

📍 34000, Montpellier

✉ maya.hilld22@gmail.com

🌐 mayahill.github.io

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages de programmation:

C, C++, C#, Javascript, PHP

Moteurs de jeux /

Bibliothèques graphiques:

Unity, SFML, Raylib, SDL2, Godot, OpenGL

Logiciels:

Github, Visual Studio, Rider, Teams, Slack, Miro, Microsoft Office

Systèmes d'exploitation:

Linux, Windows

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- Autonomie
- Persévérance
- Résolution de problèmes
- Travail en équipe

LANGUES

Français: langue maternelle

Anglais: langue paternelle

PARCOURS PROFESSIONNEL

○ Avril 2023 - Août 2023 | Stage

Programmeuse jeux vidéo web | Disruptive AI

- Développement d'un tutoriel interactif pour le jeu web Exode en Javascript
- Implémentation de nouvelles fonctionnalités, notamment un menu d'informations sur le jeu, des séquences d'animation et correction de bugs
- Implémentation d'un système de simulation du jeu en PHP pour éviter la triche

○ Septembre 2022 - Mars 2023 | Temps partiel

Assistante Pédagogique | Epitech Montpellier

- Accompagnement personnalisé des étudiants de 1ère année du Programme Grande Ecole d'Epitech Montpellier
- Suivi pédagogique des étudiants: notes, progrès et difficultés
- Création et animation d'activités visant à fournir aux étudiants les éléments clés pour réussir leurs projets

○ Août 2021 - Décembre 2021 | Stage

Programmeuse gameplay | The Game Bakers

- Développement du jeu The Right Shot pour The Game Bakers aux côtés d'une graphiste et d'une game designer, sous le mentorat de The Game Bakers
- Programmation du jeu en C# sur Unity, du gameplay à l'interface utilisateur, et intégration de sons, animations et effets visuels
- Organisation du travail en priorisant les tâches dans le but de répondre aux attentes et de respecter les délais
- Présentations régulières de l'avancement du jeu devant l'entreprise afin de s'assurer d'un avancement suivant les attentes ciblées

FORMATION

○ 2023 - 2024

Microdiplôme Développement de jeux vidéo | Keimyung University

- Année d'échange universitaire sur le campus de Keimyung University à Daegu, en Corée du Sud
- Réalisation de 4 projets de groupe, dont un jeu de plateforme en 2D et un jeu VR sur Unity, ainsi que 2 projets individuels en OpenGL
- Théorie sur l'intelligence artificielle dans les jeux vidéo et son application pratique sur Unity

○ 2020 - 2025 | GPA 3.97 / 4

Titre d'Experte en Ingénierie logicielle (Master) | Epitech

- Langages de programmation principaux : C, C++, Haskell
- Apprentissage par projets, les étudiants apprennent à gérer un projet, à travailler et communiquer efficacement en équipe
- Cours sur les structures de données et les algorithmes, l'architecture de projet, l'intelligence artificielle, la programmation graphique et la programmation réseau.

○ 2017 - 2020 | Mention Très bien

Baccalauréat scientifique Option Internationale (OIB) | Lycée Jules Guesde