

MORGANE RITTER



33, Rue des Choux-Fleurs
67590 Schweighouse sur Moder
FRANKREICH



morganeritter@hotmail.fr



+33.6.28.63.18.17



29/12/1997 (22 Jahre)



www.linkedin.com/in/morgane-ritter



Führerschein Klasse B
(Und eigenes Fahrzeug)

VERSCHIEDENES

STUDENTENVEREINIGUNG

AIUS (Amicale von Informatiker der
Universität von Straßburg):
Mitglied (2018-2020),
Generalsekretär (2016-2017),
Kommunikation Manager (2015-2016)

SPORT

Volley-Ball (6 Jahre und Freizeit Wettbewerb)

FREIZEIT

Computerspiele, Musik (Gitarre), Lesen
(Fantasy, Krimis, ...)

REISEN

Deutschland (Berlin, München, Augsburg),
England (London), Italien (Rom, Pisa),
Österreich (Wien), Kroatien, Spanien (Sevilla,
Granada, Cordoba)

AUSBILDUNG

SEIT SEPTEMBER 2015 – CMI IIRVIJ (BACHELOR UND MASTER)

2018 – Bachelor in Informatik

2020 – Master in Informatik, Image und 3D

Universität von Straßburg, Frankreich

Fünfte Schuljahr Ausbildung in Master Engineering „Computer Engineering Image, Virtual Reality, Interaktion und Spiele“ (<http://figure-network.org/>)

JULI 2015 – BACCALAUREAT SCIENTIFIQUE (WISSENSCHAFTLICHES ABITUR) UND ABITUR

Lycée Robert Schuman, Haguenau, Frankreich

Auszeichnung „Bien“ („gut“), Spezialität Mathematik mit Option bildende Künste

Durchschnittsnote 2.5, erhalten in dem Rahmen des ABIBAC

KOMPETENZEN

COMPUTERSPRACHEN

C, C++ (Unreal Engine, OpenGL), C# (Unity3D), HTML, CSS, JavaScript (ReactJS, Three.js), PHP, Python (Zwischenstufe)

SOFTWARE & HARDWARE

Unreal Engine, Unity3D, Oculus GO, HTC Vive, Maya, Blender, Git/GitLab (Zwischenstufe)

BÜROSOFTWARE

Word, Excel und PowerPoint

SPRACHEN

Französisch (Muttersprache), Deutsch (C1-Fließend), English (B2-Fortgeschritten)

BERUFSERFARHUNG

VON FEBRUAR BIS JULI 2020 (24 Wochen) – UNREAL ENGINE ENTWICKLERIN IN DER FIRMA PITERION

Stuttgart, Baden-Württemberg, Deutschland

- ◆ Implementierung eines generischen Mechanismus, der eine einfache Einrichtung und Erstellung von Trainingsszenarien in VR ermöglicht
- ◆ Implementierung eines konfigurierbaren Anwendungsstartprogramms, dass die Konfiguration und den Start von VR/Desktop-Anwendungen verwaltet
- ◆ Einrichtung und Konfiguration einer automatischen Build-Pipeline für Unreal-Projekte
- ◆ Funktionaler Beitrag zum Advanced VR Framework von HumanCodeable im Rahmen des Praktikums

VON MAI BIS JULI 2018 (9 Wochen) – WORDPRESS ENTWICKLERIN IN DER FIRMA IMPACT WEB

Mutzig, Elsass, Frankreich

- ◆ Entwicklung und Unterhaltung von Websites mit das CMS WordPress
- ◆ Entwicklung von Themen mit das CMS WordPress

VON JUNI BIS AUGUST 2016 (8 Wochen) – PRAKTIKANTIN IN DER ABTEILUNG INFORMATIK HAGER GROUP

Obernai, Elsass, Frankreich

- ◆ Zusammenführung von zwei SharePoint Websitesammlungen
- ◆ SharePoint- Websites Verwaltung