



Niederits Sarah

07 83 26 21 31

sarahniederits@gmail.com

19 ans - Mobilité France

[LinkedIn](#)

[Portfolio](#)

Compétences

- C++
- C#
- Python
- HTML & CSS
- Bash

Outils

- Git
- Krita / DaVinci
- Unity 2D/3D/AR/VR
- Unreal Engine 4
- Visual Studio / Rider
- Blender

Soft Skills

- Autonome
- Esprit critique
- Persévérante
- Adaptable

Langues

- Anglais B2
- Allemand B1

Développeuse Gameplay Alternance

Disponible immédiatement.

Rythme alterné : 4 jours en entreprise, 1 jour d'école (Vendredi)

Attirée par les mathématiques et l'informatique, j'ai pu développer ma logique et ma rigueur. Curieuse et créative, j'ai toujours aimé le travail en équipe puisqu'il permet l'échange autour d'idées et de problèmes afin d'y apporter la meilleure réponse possible. Je recherche une entreprise afin de travailler sur de nouveaux projets et de participer à sa croissance.

Expérience :



- **Jan 2025 - Sep 2025** : Développeuse - Event Orizon
 - Conception d'applications en Haptiques/AR/VR (prog,son)
 - Gestion et optimisation de projets
 - Mise en place d'interfaces utilisateur
 - Recherche et développement de solutions adaptées
 - **Unity**

Projets :

- **Jan - Juin 2025** : Projet - Throwbound :
 - Projet de fin d'année en équipe
 - Jeu d'énigme
 - Développeuse Gameplay, Modélisatrice 3D, Game & Level Designer
 - **Unity 3D, C#, Krita, Blender**
- **23 - 30 déc 2023** : GameJam - Floral Serenity :
 - Projet en duo d'une semaine
 - Jeu de gestion
 - Développeuse, Game Designer & Graphiste
 - **Unity 2D, C#, Krita**
- **Février 2022** : GameJam - Tobacco PipeLine :
 - Projet en équipe de 48 heures
 - Jeu de plateforme
 - Développeuse & Game Designer
 - **Unreal Engine 4, Blueprints**



Études :

- 2027  **Licence Informatique Jeux Vidéo (En cours)**
CNAM ENJMIN, Angoulême
Programmation (C# et C++) , Unity et Unreal Engine, GameDesign & LevelDesign
- 2024  **Baccalauréat Technologique (STI2D SIN)**
Institution Lamartine, Belley
Mention très bien
Option Système d'Information et Numérique