



# PAULINE WARGNY

Développeuse logiciel  
et jeu vidéo

## CONTACT



33520 BRUGES



06.89.01.94.03



wargny.pauline@gmail.com



peaulhynes.github.io

## COMPÉTENCES TECHNIQUES

**Langages** HTML/CSS, Javascript, PHP, MySQL

C, C++, C#, Python, Shell

**Moteurs** Unreal Engine 4, Unity

**Versioning** Git, SVN

**Langues** Français, Anglais, Allemand

## CENTRES D'INTÉRÊTS



## FORMATIONS

Septembre 2022	<b>Certification RNCP 7 : Expert en informatique et systèmes d'informations</b> Ynov Campus Bordeaux (33)
2020 - 2022	<b>Mastère Game Programming</b> Ynov Campus Bordeaux (33)
2017 - 2020	<b>Licence Informatique</b> Université de Bordeaux (33)

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2020 - 2022	<b>Développeuse logiciel, NORMAD1 (33)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Développement et intégration de nouveaux modules dans des programmes existants</li><li>• Mise en place et application de procédures de tests pour plusieurs systèmes d'exploitation</li><li>• Gestion du support client par mail (mise à jour mensuelle des produits, résolution de problèmes, aide à la configuration)</li></ul>
-------------	--

## PROJETS RÉALISÉS

Décembre 2021 - Juin 2022	<b>BAN (Base d'Adresses Nationale), NORMAD1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Scripts d'extraction et de formatage (Python)</li><li>• Refactorisation, optimisation et enrichissement du code source existant (C)</li><li>• Création de référentiels adaptés aux besoins</li><li>• Jeux de tests, documentation et procédure de génération automatisée</li></ul>
Décembre 2021	<b>Client léger NormSaas, NORMAD1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Refonte graphique partielle de la partie client d'un site web</li><li>• Réalisation de maquettes correspondantes au besoin utilisateur</li><li>• Intégration d'un module de traitement de fichier en PHP avec mise à jour du statut en direct</li><li>• Accès base de données MySQL</li></ul>
Octobre 2021 - Mai 2022	<b>Run Glowry, projet d'étude</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jeu de plateforme sur PC, développé en C++ et Blueprints sur Unreal Engine 4</li><li>• Equipe de 3 développeurs, 5 artistes et un game designer</li><li>• Level Streaming, mécaniques de mouvements, interface utilisateur (UI), système de sauvegarde</li></ul>