



PAULINE WARGNY

Développeuse logiciel
Back-end de 25 ans
cherche un poste sur
Bordeaux et alentours

CONTACT



06.89.01.94.03

wargny.pauline@gmail.com



peaulhynes.github.io



40460 SANGUINET

HARD SKILLS

Langages : C, C++, C#,
Javascrip, Python, MySQL,
Java

Frameworks : .NET, JQuery,
NodeJS

Systèmes : Windows, Linux

IDE : Visual Studio Code

Outils : Docker, Azure DevOps,
Git

SOFT SKILLS

Autonomie, curiosité, rigueur,
travail en équipe

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2022 à 2024

Software Engineer

Mediakind via Veonum (35) - CDI

- Membre de l'équipe Packaging vidéo
- Développement backend dans une architecture micro-services
- Revue, maintenance et amélioration continue de code
- Correction de bugs clients et internes
- Tests unitaires et fonctionnels, formation V&V (Vérification et Validation)

Stack : C++, NodeJS, Python, Git, Visual Studio Code, Azure DevOps, Docker, Postman

2020 à 2022

Analyste programmeuse

NORMAD1 (33) - Alternance

- Développement et intégration de nouveaux modules dans des programmes existants
- Mise en place et application de procédures de tests pour plusieurs systèmes d'exploitation
- Gestion du support client par mail (mise à jour mensuelle des produits, résolution de problèmes, aide à la configuration)

Stack : C, Python, Javascript, PHP, MySQL, Git, Visual Studio

PROJETS PROFESSIONNALISANTS

Portfolio (peaulhynes.github.io)

Site web regroupant mes projets de 2020 jusqu'à aujourd'hui

Stack : Javascript, HTML/CSS

Correction de sous-titres

Correctif développé en solo pour l'entreprise Mediakind sur les sous-titres au format TTML sur plusieurs segments vidéo

Stack : NodeJS, Python, Postman, C++

Client léger "NormSaas"

Client léger développé en solo pour l'entreprise NORMAD1, traitement de fichiers d'adresses postales en ligne pour répondre à la norme RNVP (Restructuration, Normalisation et Validation postale)

Stack : Javascript, JQuery, PHP, HTML/CSS, MySQL

Jeu vidéo "Run Glowry"

Jeu de plateforme 3D sur PC développé en équipe

- Interface graphique utilisateur (UI)
- Système de sauvegarde (progression et paramètres)
- Wallrun
- Checkpoints
- Level Streaming

Stack : C++, Unreal Engine 4

LANGUES

Français - Langue maternelle

Anglais - Niveau C1, professionnel

Allemand - Niveau A2, notions

CENTRES D'INTERETS

Jeux vidéo

Jardinage

Loisirs créatifs

Jeu vidéo “Doodle Clone”

Jeu de plateforme 2D sur PC développé en solo

Stack : C#, Unity

Application “Scenarium”

Application pour le jeu de rôle, développé en équipe

Stack : Javascript, JQuery, HTML/CSS, Express, VueJS, Ajax, MySQL

Jeu vidéo “Ze Orbitale Nation Espace (ZONE)”

Jeu de plateforme 3D sur PC développé en équipe durant une Game Jam

- Interface utilisateur (UI)
- Système de score
- Récolte de collectionables

Stack : C++, Unreal Engine 4

Jeu vidéo “Big Sword of the Hell”

Jeu de type Beat them all en 3D sur PC développé en équipe durant une Game Jam

- Système de combat et de vagues d'ennemis
- Mise en place d'un tutoriel

Stack : C++, Unreal Engine 4

Jeu vidéo “Mad Forest”

Jeu de plateforme en 2D sur PC développé en binôme

- Création du moteur de jeu
- Gestion des assets
- Sélecteur de niveau
- Interface utilisateur (UI)
- Récupération de collectionnables

Stack : C++, Librairie SFML

FORMATIONS

2025



Formation Java

2025



Formation C# / .NET

2022



Certification RNCP 7 : Expert en

informatique et systèmes d'informations

Mastère Game Programming

Ynov Campus Bordeaux (33)

2020



Licence Informatique

Université de Bordeaux (33)