

Victoire BUISSET

Ingénierie Logiciel et applications 3D



CONTACT

victoire22062@gmail.com

06 48 96 48 01

LIENS

Linkedin : /victoire-buisset

ePortfolio (projets):

<https://pholith.github.io/Portfolio/>

Github :

<https://github.com/Pholith>

LANGUES

Anglais : TOEIC 930/990 points

INTÉRÊTS

Vulgarisation scientifique

Modding

Écologie

Jeux vidéo

Jardinage

Ingénierie informatique spécialisée en logiciel et en 3D. Je dispose de 2 ans d'expérience dans l'équipe R&D des simulateurs de train et je souhaite continuer dans le domaine des simulateurs chez Alstom.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2023-2025 Ingénierie logiciel R&D chez Viveris, en mission chez Alstom

- Développement et maintenance des outils de visualisation 3D pour les Trainlabs et les ingénieurs système.
- Supervision et conseil auprès des ingénieurs et des projets.
- Amélioration des normes de qualité des produits (Git, bonnes pratiques ...)

Saint-Ouen (93)

2020-2023 Apprentie développeuse logiciel chez Julie Solutions

- Développement et maintenance du logiciel Julie
- Développement d'un outil de transfert de données

Croissy-Beaubourg (77)

2019-2020 Développeuse WINDEV en Alternance chez AERECO

- Développement de logiciels en interne.
- Application de suivi de production et de contrôle des imprimantes.

Collégien (77)

FORMATIONS

2022 Programme international (5 mois)

- Génie logiciel – Conception et dev. jeux vidéo – Sécurité informatique – POO Avancée
Université du Québec à Chicoutimi (UQAC) - Canada

2020-2023 Cycle d'ingénieur en Apprentissage

- Informatique – Logique – Programmation (Web, logiciel, Android)
Mathématiques - Machine learning - Deep Learning - Ingénierie graphique – Unity3D - Dev. VR – Management de projet – Réseau
ESIEE Paris – UGE, Ecole de l'innovation technologique

2018-2020 DUT informatique – formation avec une année en apprentissage

- Dev. logiciel et web – Base de données – Gestion de projet – Mathématiques – Système - Réseau
IUT Université Gustave Eiffel (UGE)

COMPÉTENCES

- **Logiciels:** Git, notions de photoshop.
- **Technologies :** Unity3D, Visual Studio, Angular
- **Langages principaux maîtrisés :** C#, SQL, Java, Typescript, Python
- **Méthodologies :** Scrum, kanban, gitflow