

## FORMATION

### Gaming Campus - G.Tech

MSc Développeur de jeu vidéo et de rendu 3D temps réel.

Début 09/2024

### Gaming Campus - G.Tech

Licence Informatique option Jeu Vidéo

09/2023 – Présent

### Université de Caen Normandie

Licence Informatique

09/2019 – 06/2022

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

### Freelance

Java Developpeuse Full Stack : Java, Spring Boot, Bootstrap, HTMX, Keycloak

11/2023 – 04/2024

Lyon, France

- Développement d'une plateforme de planification des heures de travail des employés en fonction de leur poste.
- Collaboration avec l'équipe de développement sur plusieurs aspects : conception du modèle d'affaires, analyse des besoins du client, élaboration de l'architecture de l'application et de la base de données pour répondre aux demandes spécifiques du client, et optimisation des performances.
- Développement du front-end et du back-end pour afficher, et stocker des informations.
- Gestion multi-restaurant avec un système d'authentification pour les administrateurs, y compris ceux de la console, et implémentation du contrôle d'accès basé sur les rôles (RBAC).
- Exportation d'un tableau des heures de travail hebdomadaires, de rapports hebdomadaires et mensuels, ainsi que des fichiers Excel pour la comptabilité.

### BVBank

Java Developpeuse Full Stack : Java, Spring Boot, Bootstrap, HTMX

11/2022 – 08/2023

Ho Chi Minh, Vietnam

- Développement d'une fonctionnalité de rachat partiel pour les comptes d'épargne qui calcule les intérêts sur les fonds retirés et ajuste les intérêts sur le solde restant en fonction du taux en vigueur.
- Développement d'une API REST pour l'intégration entre une compagnie d'assurance et une banque, en garantissant la sécurité des données avec la signature digital.
- Développement d'une application web complète pour la gestion sécurisée des demandes de prêt, conception du front-end et du back-end, l'écriture d'API pour la connecter à d'autres systèmes, et l'exportation de documents personnalisés selon les objectifs spécifiques du prêt.
- Collaboration avec les utilisateurs et les analystes d'affaires pour tester et ajouter les fonctionnalités nécessaires.

### Société Grinto

Developpeuse Full Stack - Stagiaire: HTML, CSS, PHP, Laravel, Javascript, Node.js, Electron

04/2022 – 05/2022

Caen, France

- Développement du front-end d'un site web d'accueil dynamique et responsive avec une UI/UX optimisée.
- Création du front-end d'un e-commerce sur WordPress pour vendre des échantillons musicaux.
- Écriture de scripts automatisés pour extraire des données de divers sites web.
- Développement du back-end pour gérer, évaluer les étudiants et planifier les programmes de l'école de natation.
- Utilisation d'applications pour gérer le flux de travail et communiquer avec l'équipe.

## PROJETS ACADÉMIQUES

### Réalité Virtuelle (VR) avec Unity

03/2024

- Développement d'un jeu de puzzle en 3D et VR, basé sur un concept où il faut trouver des batteries en résolvant des énigmes dans des pièces spatiales pour pouvoir retourner sur Terre.

### Unreal Engine 5 : Blueprint, C++, Shaders

01/2024 – 02/2024

- Développement d'un jeu de type Tower Defense en tir à la première personne (FPS), avec pour concept de protéger des tours en tirant sur les ennemis, en utilisant Blueprint.
- Développement d'un jeu Endless Runner en vue à la FPS, avec un concept centré sur l'élimination des ennemis sur la route tout en récupérant des objets de soutien pour survivre et améliorer les capacités, en utilisant C++ et Blueprint.
- Développement d'un jeu de type Tower Attack en vue à la troisième personne avec Blueprint, création d'effets visuels, ainsi que du rendu et de l'ambiance du monde.

### Intelligence artificielle (IA) avec Unity

12/2023

- Développement d'un jeu de top down shooter en 2D, intégrant la State Machine et le Behaviour Tree pour les ennemis.

## LANGUES

Français : Avancé

Anglais : Intermédiaire-avancé

Vietnamien : Langue maternelle

## COMPÉTENCES

**Langues :** C/C++, C#, Python, Java, HTML, CSS, JavaScript, PHP, LaTeX

**Frameworks :** Spring Boot, HTMX, Bootstrap, ReactJS, Tailwind CSS

**Applications :** Unreal Engine 5, Unity, Keycloak, Docker, Node.js, Adobe Illustrator/Photoshop/Substance 3D, Microsoft Office

**Outils/IDE :** GitHub, GitLab, Figma, Trello, Jira, Slack, JetBrains IntelliJ IDEA/Rider/PyCharm