



Lyon, France

Je recherche **une alternance de 2 ans à partir de septembre 2024** dans le domaine de l'informatique. Mon rythme d'alternance est de **3 semaines en entreprise et 1 semaine à l'école**.



+33 7 44 40 12 46



bella.vnpv@gmail.com



bellavee.github.io

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: Diplôme obtenu

09/2019 - 06/2022

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

IPHIGAMES - Télétravail, Grèce : Stagiaire de Game Développeuse

06/2024 - Présent

- Développement d'un jeu indépendant de type roguelike d'exploration de donjons avec des éléments de stratégie au tour par tour.
- Implémentation des mécanismes de base du combat, application et calcul des statistiques des joueurs pour le combat.
- Conception de l'interface utilisateur de combat et amélioration esthétique, y compris la création de particules et de shaders.
- Réalisation de tests approfondis des statistiques de combat pour garantir l'efficacité et l'équilibre du design.
- Collaboration avec les membres de l'équipe pour fusionner le code et résoudre les conflits efficacement.
- Utilisation de YouTrack pour la gestion des tâches et le suivi des progrès, en maintenant une efficacité de télétravail à 100%.

Unity / Plastic SCM

Freelance - Lyon, France : Java Développeuse Full Stack

11/2023 - 04/2024

- Développement d'une plateforme de planification des heures de travail des employés en fonction de leur poste à partir de zéro.
- 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.
- 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 des PDF des heures de travail hebdomadaires, des rapports hebdomadaires et mensuels, et des Excel pour la comptabilité.

Java / Spring Boot / Bootstrap / HTMX / PostgreSQL / Keycloak / Docker / GitHub

BVBank - Ho Chi Minh Ville, Vietnam : Java Développeuse Full Stack

11/2022 - 08/2023

- 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 digitale.
- 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.

Java / Spring Boot / Bootstrap / HTMX / Oracle SQL / GitLab

PROJETS ACADÉMIQUES

Unity: 2D, 3D, Réalité Virtuelle (VR), Intelligence artificielle (IA)

- Développement de deux jeux vidéo, l'un étant un puzzle en 3D et VR où il faut trouver des batteries en résolvant des énigmes dans des pièces spatiales pour retourner sur Terre, et l'autre un top down shooter en 2D intégrant la State Machine et le Behaviour Tree pour les ennemis.

Unreal Engine 5 : Blueprint, C++, Shaders

- 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.

LANGUES

Français : Avancé

Anglais : Avancé

Vietnamien : Langue maternelle

COMPÉTENCES

- **Langues** : C/C++, C#, Python, Java, HTML, CSS, JavaScript, Query, LaTeX
- **Frameworks** : Spring Boot, HTMX, Bootstrap, Tailwind CSS, Svelte/SvelteKit
- **Applications** : Unreal Engine 5, Unity, Keycloak, Docker, Node.js, Pocketbase, Adobe Illustrator/Photoshop/Substance 3D, Microsoft Office
- **Outils/IDE** : GitHub, GitLab, Figma, Trello, Jira, Slack, JetBrains IntelliJ IDEA/Rider/PyCharm/WebStorm/YouTrack, Plastic SCM