

## Aurélie RICHARD

Ingénieure et développeuse d'applications et jeux.

Cofondatrice de Webshell, une startup d'outils et technologies web où nous avons créé OAuth.io et Materia.

Passionnée par le développement des jeux vidéos, j'ai réalisé de nombreux projets personnels dans ce domaine.

### COMPETENCES

Applications	C/C++/C#, Java, Electron.
Frameworks et bibliothèques	Unity, DirectX, OpenGL, NintendoWare, PS3 SDK.
Mobile	Phonegap/Cordova, Java/Android, Flex
Web	Node.js, php, OAuth, AngularJS, jQuery, Material, Bootstrap
Infrastructure	Unix, Architecture serveur, Docker, AWS, Heroku
Design	CSS3 / Photoshop / 3D (3ds max, blender)
Base de données	SQL (mysql, postgresql, sqlite), Redis
Versionning	Git / SVN
Langues vivantes	Français (natif), Anglais (TOEIC), Espagnol / Japonais (notions)
Divers	Piano (~20 ans), Composition musicale

### EXPÉRIENCE

#### DEVELOPPEUSE OUTIL CHEZ REBOUND CG

2017-2018

Développement d'outils et de parties interne au jeu en développement

#### COFONDATRICE DE WEBSHELL, CTO.

2012-2017

Création de *Webshell SAS*, *oauth.io*, *getmateria.com*

#### STAGE CHEZ EKO SOFTWARE

2009

Développement du moteur graphique, shaders et optimisation sur Playstation 3.

#### STAGE CHEZ KANDO GAMES

2008

Développement d'éléments de gameplay et de reconnaissance de mouvements à la Wiimote.

### FORMATION

#### EPITA (ECOLE POUR L'INFORMATIQUE ET LES TECHNIQUES AVANCEES)

Diplôme d'ingénieur en informatique, je me suis spécialisée dans le multimédia.

### COMMUNICATION

Finaliste à YCombinator 2012

Incubation de Webshell chez Incuballiance et Lecamping 2013

Lauréat de Dataconnexions et concours du ministère de la recherche 2013

Participé à différents Hackathons (Hack Days Transilien, partenariats)

Encadrement de plusieurs stagiaires, 2013-2015