



## Développeur Unity

Eveline Jourévitch

(pl. Ewelina Jurkiewicz)

Autorisation de séjour : Permis B

Nationalité : Polonaise



076 214 70 24



Chamin de la Forêt 6, 1522 Lucens, Suisse



jrkwelina@gmail.com



<https://www.linkedin.com/in/ewelina-jurkiewicz/>



<https://www.eveline-cpp.ch/>

## – COMPÉTENCES –

### C/C++/C#

La programmation orientée objet, implémentation du langage de programmation, la gestion de la mémoire

### IDE / Contrôle de version

Programmation et gestion du code Outils : Visual Studio et GitHub

### UI/UX

Création de maquettes avec une approche de conception universelle.  
Outils : Figma

### SQL

Connaissance des structures de base et des commandes  
Outils: mySQL, phpMyAdmin

### Unity

Programmation et manipulation : des modèles 3D, des animations, des textures, des objets et des sons audio

### Principes de gestion de projet

Agile, Scrum, Kanban  
Outils : Jira et GitHub Projects

### Création de documentation.

Connaissance de la documentation liée au développement de logiciels.  
Outils : LaTeX/Microsoft Office/Libre Office

### Cybersécurité

Tests de pénétration automatisés et analyse des vulnérabilités.  
Outils : KaliLinux, Greenbone, Microsoft Threat Modeling Tool

### Technologie de réalité virtuelle

Création d'applications en technologie VR avec Meta Quest 3, Meta Quest Pro.

### Architecture logicielle

Connaissance des différentes structures logicielles utilisées dans la conception des applications

### Mathématiques appliquées

Géométrie, algèbre linéaire, théorie de la commande, algorithmes et structures de données.

### Logiciels scientifiques

R - Programmation pour les calculs statistiques, SciLab - modélisation et simulations.

## – EXPÉRIENCE –

Stagiaire R&D en technologies immersives, Société des Produits Nestlé S.A.



09/2024 - 02/2025

Optimisation des modèles 3D CAO pour garantir une qualité visuelle optimale. Création d'interactions immersives en VR selon des cas d'usage définis. Organisation de tests utilisateurs et optimisation des parcours en environnement virtuel. Importation et intégration de modèles 3D interactifs. Programmation d'expériences VR réalistes et interactives.

Développeur indépendant, My-Freelance Suisse



depuis 2019

Mise en œuvre des projets des secteurs du divertissement et de l'industrie sur des applications Windows, Android et WebGL.

Junior programmeur, Apico SA, Lucens



01/2023 – 04/2023

Participation a des réunions de projet – génie logiciel, Unified Modeling Language. Programmation de tests unitaires selon Test Drive Development – TUnit, C++, Structured Text. Programmation de fonctions (méthodes) basées sur l'algèbre linéaire – contrôle du mouvement des machines – TwinCAT3 Motion Control.

## – LANGUES –

Français

B1.2

Anglais

C1

Polonais

Maternelle

## – FORMATIONS –

03/2024 – présent

**Master en informatique** : École Supérieure d'Entrepreneuriat et d'Administration à Lublin, Pologne

**Spécialisation** : Cybersécurité

**Thèse de master** : Étude des possibilités d'utilisation du moteur Unity et de la technologie VR pour créer une simulation médicale de suture.

05/2024

**Certificate Game design**, Lublin GameDev Foundation

|                   |   |
|-------------------|---|
| 08/2023 – 03/2024 | <b>Certificate Unity, Certified User : Programmer</b> , Unity Technologies  |
| 08/2023 – 09/2023 | <b>Attestation école de langue française</b> , Swiss Private Academy  |
| 10/2013 – 10/2016 | <b>Baccalauréat en Mathématiques</b> : Université Cardinal Stefan Wyszynski de Varsovie, Pologne<br><b>Spécialisation</b> : Mathématiques financières<br><b>Caractéristiques</b> : Mathématiques dans le contexte de l'informatique |