

# Mathilde RESSIER

Développeuse Mobile iOS Swift  
Dispo Octobre 2021

Date de naissance : 20/10/1996

Véhiculé : Permis B

Tél : +(33) 07 68 45 42 01

Email : mathilde@unicorp.dev

Localisation : Vitry Sur Seine

## Derniers Projets :

Développeur Mobile iOS Swift <b>Kering</b>  1 mois – du 09/2021 au 10/2021
Développeur Mobile iOS Swift IOT <b>Netatmo</b>  6 mois – du 01/2021 au 07/2021
Développeur Mobile Android Kotlin / iOS Swift <b>myBrainTechnologies</b>  2 mois – du 10/2020 au 11/2020
Développeur Mobile iOS Swift <b>myBrainTechnologies</b>  18 mois – du 12/2018 au 07/2020
Développeur Mobile iOS Swift <b>DV Mobile</b>  6 mois – du 03/2018 au 08/2018

## Technologies :

Langages	Swift, Kotlin, C, C++, Java, Javascript, Python
OS	Linux, macOS
Outils de développement	Git, Xcode, SPM, Android Studio, CocoaPods, TestFlight, Postman, Slack
BDD et ORM	SQLite, Core Data, Realm, Room, GraphQL
SDK	Android, iOS, watchOS
Framework	UIKit, SwiftUI, Cocoa, CoreBluetooth, AudioKit, SceneKit, Android X
Autre	Jira, Confluence, Figma, Sketch

## Expertises Techniques :

CT 1	Swift (version 3, 4 et 5)
CT 2	Kotlin/Java/Android
CT 3	C/C++
CT 4	Python

## Compétences Fonctionnelles :

CF 1	Définition du besoin client
CF 2	Méthode Agile SCRUM
CF 3	Intérêt compétences UX/UI

## Formations :

2019	Ecole 42 – Diplôme d'Architecte du Numérique (niveau 21)
2014	Bac STI2D (Sciences et Technologies de l'Industrie et du Développement Durable) mention Très Bien

## Langues :

Français	Natif
Anglais	Technique
Japonais	Débutant

## Expérience Professionnelle

Du 09/2021 Au 10/2021	<b>Kering – App Luce Places</b> Développeur mobile iOS Swift
<b>Contexte :</b>	Au sein de la maison mère de grandes marques du luxe (Gucci, YSL, Balenciaga, ...), j'ai rejoint l'équipe en charge du développement de l'application utilisée par tous les vendeurs des différentes marques. Dans un contexte international, j'ai aidé à la continuité du développement.
<b>Tâches Réalisées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recherche et corrections de bugs</li> <li>Interactions avec différentes équipes pour résoudre des problématiques</li> </ul>	
<b>Environnement Technique :</b>	<b>Xcode, SPM, SwiftUI, Combine, MVVM, Agile, Jira, Git, GraphQL</b>
<b>Finalités :</b>	<i>Remplacement rapide d'un développeur au sein d'un projet, intégration à l'équipe et aux pratiques internes. Découverte de SwiftUI et Combine. Utilisation d'une api GraphQL.</i>

Du 01/2021 Au 07/2021	<b>Netatmo – App Security</b> Développeur mobile iOS Swift IOT
<b>Contexte :</b>	Au sein d'une entreprise spécialisée dans les objets connectés et leurs applications mobiles, j'ai rejoint une équipe de 4 développeurs iOS pour intégrer les nouvelles features, corriger les bugs des applications existantes et préparer la transition de l'application vers une nouvelle architecture.
<b>Tâches Réalisées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ecriture d'une nouvelle architecture de navigation dans l'application (Coordinator pattern, MVVM-C)</li> <li>Ajout d'analytics (Firebase)</li> <li>Mise à jour des librairies de web socket</li> <li>Correction de bugs divers sur les applis iOS et watchOS (player video, web socket, auto layout)</li> </ul>	
<b>Environnement Technique :</b>	<b>Xcode, SPM, UIKit, MVVM-C, websocket, AVPlayer, Dependency Injection, Cocoa, Carthage, Git, Office 365, Jira</b>
<b>Finalités :</b>	<i>Intégration dans une large équipe de développeur au sein d'un même projet, travail en autonomie, compétence sur watchOS, découverte des websockets, utilisation du player video, utilisation du Coordinator pattern (MVVM-C)</i>

Du 10/2020 au 12/2020	<b>myBrain Technologies – App Melomind</b> Développeur mobile Android Kotlin & iOS Swift
<b>Contexte :</b>	Start-up dans le domaine du bien-être: application d'entraînement cérébral à la relaxation sur le concept du neurofeedback à l'aide d'un casque en bluetooth. J'ai aidé à la réalisation de plusieurs tâches urgentes sur les applications android et iOS.
<b>Tâches Réalisées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recherche et correction de plusieurs bugs sur iOS et android.</li> <li>Développement d'une nouvelle fonctionnalité sur l'app android (choix d'un univers sonore pour une session de relaxation)</li> <li>Refonte complète d'applications de tests qualités sur les casques bluetooth (Android)</li> </ul>	
<b>Environnement Technique :</b>	<b>Android Studio, Android X, Kotlin, MVVM, Git, Swift, Xcode, Cocoa, CoreBluetooth</b>
<b>Finalités :</b>	<i>Débogage transverse à plusieurs couches de code (ici firmware, bluetooth iOS et SDK interne à l'entreprise). Découverte approfondie du fonctionnement du Bluetooth Low Energy sur iOS. Intégration de fonctionnalité dans une app complexe en android. Approfondissement des connaissances en Android et Kotlin (utilisation des coroutines, requête serveurs, bluetooth)</i>

Du 08/2020 au 10/2020	<b>Projet Personnel - KtaTract</b> Développeur mobile Android Kotlin
<b>Contexte :</b>	Application thématique pour les collectionnes de tracts (petits objets ou dessins à trouver dans des endroits cachés). Sauvegarde locale et tri des tracts, export et import de collection, fonctionnalité de partage.
<b>Tâches Réalisées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Base de données locale (Room)</li> <li>• Enregistrement et modification d'un tract avec photos</li> <li>• Affichage, tri et recherche de tracts</li> <li>• UI/UX suivant les guidelines Google</li> </ul>	
<b>Environnement Technique :</b>	<b>Android Studio, Android X, Kotlin, MVVM, Git, Figma, Material</b>
<b>Finalités :</b>	<i>Approfondissement des connaissances en Android et Kotlin. Utilisation de fonctionnalités native (camera, galerie). Approfondissement des guidelines Google/Material en design et UX.</i>

Du 06/2020 au 08/2020	<b>Projet Personnel - Swifty Protein</b> Développeur mobile iOS Swift
<b>Contexte :</b>	Application de visualisation en 3D de molécules.
<b>Tâches Réalisées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Base de données locale</li> <li>• Affichage et recherche de ligand</li> <li>• UI/UX suivant les guideline Apple</li> <li>• Modélisation en 3D d'un ligand</li> <li>• Récupération et traitement de la structure du ligand depuis une API</li> </ul>	
<b>Environnement Technique :</b>	<b>Swift, Cocoa, Git, Scene Kit, Core Data, Sketch</b>
<b>Finalités :</b>	<i>Découverte d'une librairie de modélisation 3D. Approfondissement des guideline Apple en design et UX. Approfondissement des connaissances techniques en Swift et iOS.</i>

Du 12/2018 au 07/2020	<b>myBrain Technologies</b> Développeur mobile iOS Swift
<b>Contexte :</b>	Start-up dans le domaine du bien-être: développement d'une application d'entraînement cérébral à la relaxation sur le concept du neurofeedback à l'aide d'un casque en bluetooth. Au sein de l'équipe technique, une dizaine de personne travaillant sur le firmware, l'électronique, le back-end, la data et l'application mobile, mon rôle était d'intégrer les nouvelles fonctionnalités, stabiliser l'application et concevoir les prochaines améliorations.
<b>Tâches Réalisées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Refonte architecturale de l'application (Mise en place du MVP) avec tests</li> <li>• Refonte visuelle de la page d'accueil avec maquettes</li> <li>• Intégration de nouvelles fonctionnalités avec tests : historique des sessions, suivi utilisateurs (graphiques, progression, ...), inscription</li> </ul>	
<b>Environnement Technique :</b>	<b>Swift, Cocoa, Realm, Git, Méthode Agile Scrum, JIRA, Confluence, Slack, Figma</b>
<b>Finalités :</b>	Découverte des enjeux d'architecture dans une app complexe, travail en équipe, développement parallèle avec une application Android, utilisation de l'audio et du bluetooth dans une application.

Du 03/2018 au 08/2018	<b>DV Mobile</b> Développeur mobile iOS Swift
<b>Contexte :</b>	Entreprise spécialisée dans la réalité virtuelle (jeux, films, R&D), les nouvelles technologies, les app mobiles et les films 360. Au sein de leur branche application mobile, j'ai travaillé sur différentes applications orientées réseaux sociaux pour des clients externes.
<b>Tâches Réalisées :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Appels serveurs sur une API Rest</li> <li>• Maintien des applications, correction de bug</li> <li>• Ajout de nouvelles fonctionnalités au sein d'applications existantes</li> </ul>	
<b>Environnement Technique :</b>	<b>Swift 4, Git, méthode Agile Scrum, JIRA, Slack</b>
<b>Finalités :</b>	Expérience de projet en méthodologie scrum. Développement d'applications pour un client externe suivant un cahier des charges et des dates de rendu. Utilisation d'API Rest. Peer programming et relecture de code. Approfondissement des connaissances en Swift et de l'environnement macOS et iOS.

## Stage Académique Significatif

Du 10/2016 au 04/2017	<b>STG Interactive</b> Développeur C / Shell
<b>Contexte :</b>	Start-up dans le domaine du développement web avec pour objectif de créer un internet alternatif. Dans le cadre de la création d'un système de base de données, j'avais pour mission de développer la partie lecture/écriture concurrentielle dans des fichiers et d'écrire les tests.
<b>Tâches Réalisées :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestion concurrentielle d'accès aux fichiers (thread)</li><li>• Unit test et tests d'intégration</li><li>• Script de linter et correction de code (python)</li></ul>
<b>Environnement Technique :</b>	<b>C, python, shell script (bash), Git, Debian</b>
<b>Finalités :</b>	Découverte du monde de l'entreprise et des start-up, peer-programming, écriture de doc et de spécification technique, importance des tests unitaires et du clean-code. Approfondissement des connaissances en C, en shell et en python.