



ROSE

Daphné

Ingénieure développeuse
image 3D, jeux vidéo, AR/
VR, motion capture et
expériences interactives

22 ans

2 rue Samuel de Champlain

Ozoir-la-Ferrière 77330 FRANCE

06.69.57.73.82

contact@daphnerose.fr

Permis B

daphnerose.fr

github.com/damagae

Formation

**2016 - 2019 - Université Paris-Est Marne-la-Vallée : ESIFE
Champs-sur-Marne**

Ecole d'ingénieur IMAC

- Programmation avancée
- Programmation orientée jeu vidéo
- Programmation orientée synthèse d'image
- Culture de l'art, du design graphique et du cinéma
- Gestion de projet informatique

**2014/2016 - Université Paris-Est Marne-la-Vallée : IUT
Champs-sur-Marne**

DUT Métiers du Multimedia et de l'Internet

2014 - Lycée Charles-le-Chauve : Roissy-en-Brie

Baccalauréat S Mention Très Bien

Spécialité Mathématiques, Options Anglais Européen et Arts
Plastiques

Expérience professionnelle

2019 AVRIL-SEPTEMBRE - Développeuse jeux vidéo Unity (Stage 6 mois) : XD Productions - Bry-sur-Marne

Développement de nouveaux jeux vidéo sur un catalogue de jeux en Réalité Augmentée sur Android et iOS, développement de jeux avec Kinect, restructuration et optimisation de code, création de documentation

depuis 2019 - Auto-entrepreneuse en programmation et réalisation de contenus multimédia

Réalisation de missions multimédia (ex: conception et développement d'applications web, jeux vidéo)

2018-2019 OCTOBRE-MARS - Tutrice « Ergonomie et Interfaces » (CDD 4 mois) : Université Paris-Est MLV - Champs-sur-Marne

Intervention dans le cadre du cours Ergonomie et Interfaces du DU Développement Web et Web Designer dispensé à l'UPEM afin d'encadrer et d'aider les étudiants dans la réalisation de leur projet

2018 JUIN-SEPTEMBRE - Développeuse web (Stage 4 mois) : Université Paris-Est MLV - Champs-sur-Marne

Réalisation d'une application web permettant la réservation en ligne de matériel audiovisuel prêté par l'université

2016 AVRIL-JUIN / AOÛT - Assistante communication (Stage 10 semaines puis CDD 1 mois) : Deveryware - Paris 09

Création d'une charte graphique, vidéo en motion design, éléments graphiques pour site web et réseaux sociaux

Projets étudiants

2018/2019 - Développeuse et game designer pour le jeu VR « Tous au château » : Conception de niveaux et développement d'un jeu de réflexion - rapidité en réalité virtuelle (HTC Vive) sur Unity en tant que projet de fin d'études IMAC au sein d'une équipe de 7 développeurs

2017/2018 - Développeuse pour le jeu sérieux « Millénaire 4 » de l'ENPC : Construction d'un programme d'évaluation pour les futurs ingénieurs de l'Ecole des Ponts ParisTech sous la forme d'un jeu vidéo codé sur Unity au sein d'une équipe de 7 personnes dont 3 développeurs, dans le cadre du projet tuteuré de 2e année à l'IMAC

Activités personnelles

2017 : Récompensée au concours d'écriture Lettres Vives 2017 organisé par l'UPEM dans la catégorie « média numériques » pour ma nouvelle animée « Juré »

depuis 2011 : Aïkido 1er Kyu de l'école Tenjinkai (France)