



RAMBELOARISON MITANTSOA

Développeuse C# .NET | 2+ ans d'expérience

Email : nyainamitantsoa1@gmail.com

+261 38 59 057 51

Actuellement à la recherche d'un poste en développement C# .NET qui me permettra de perfectionner mes compétences tout en fournissant un travail de qualité.

PRINCIPALES COMPÉTENCES FONCTIONNELLES

Conception fonctionnelle :

Rédaction de spécifications et maquettage.

Architecture logicielle :

Séparation des couches (MVC).

Gestion de projets agiles :

Scrum, suivi de backlog, priorisation, estimation des tâches avec Trello, Notion.

Modélisation & base de données :

Conception de schemas relationnels / NoSQL, intégrité des données.

Développement d'application web :

Cycle complet de conception à déploiement, optimisation.

Qualité et bonnes pratiques :

Documentation projet, gestion de version (Git).

PRINCIPALES COMPÉTENCES TECHNIQUES

C# / .NET

[ASP.NET](#) MVC, [ASP.NET](#) Core , Entity Framework, Blazor, Razor, Web API, conception MVC, Visual Studio.

Java

Spring, Spring Boot, Hibernate, JPA, Maven, Gradle, Tomcat, REST API, Injection de dépendances.

Unity / Développement VR

Unity3D, C#, Photon Fusion, Mirror, UltimateXR, XR Interaction Toolkit, VR, UI, Object Grabbable, baking, culling, optimisation, animation.

PHP / Laravel

API REST, MVC, sécurité, Eloquent ORM.

Angular /ReactJS

TypeScript, Angular CLI, routing, intégration REST, React Router, Context API.

Base de données

MySQL, PostgreSQL, SQL Server, MongoDB, SQL avancé, optimisation de requêtes.

DevOps / CI / CD

Git, GitHub, GitLab, GitHub Actions, GitLab CI, AWS (S3, EC2, RDS), FireBase (Auth, Hosting, Firestore), Vercel, Netlify, versioning, intégration continue.

Méthodologie & Qualité

Agile Scrum, documentation technique, Trello, Notion.

FORMATIONS ET EXPÉRIENCE

BAC + 5 en cours

ESTIA, Bordeaux, France

Depuis septembre 2024

BAC + 4 validé

I T University, Andoharanofotsy, VA, Madagascar

De décembre 2023 à septembre 2024

BAC + 3 validé / Licence en développement d'applications

IT University, Andoharanofotsy

De novembre 2021 à décembre 2023

Certification Google Cloud (Data analyst)

Arkeup, En ligne

Depuis février 2024

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Développement de nouveaux modules avec C# ASP.NET Core. Depuis 2024

ICP-Conseil, Lyon France

Projet dans le domaine médical (France) – Doctolib. J'ai contribué à l'intégration d'un module permettant de visualiser les vaccins reçus par patient en utilisant [ASP.NET](#) MVC et Razor, en utilisant l'API RESTful de MesVaccins. J'ai également développé de nouveaux modules pour répondre aux besoins spécifiques des cabinets médicaux. En outre, j'ai créé des services automatisés, tels qu'un robot capable d'interpréter des fichiers PDF et d'enregistrer les données directement dans des bases de données, ainsi qu'un robot générant des fichiers PDF au format image ou .docx.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Développeur #C et Unity 3D

I-oasis, France

Depuis 2023

Développement d'un environnement VR immersif pour un stade de basketball :

J'ai créé trois exercices interactifs et un module de formation en utilisant Unity, C#, multithreading et tâches asynchrones. Ces exercices sont jouables en mode solo et multijoueur, avec intégration du multilingue (français et anglais) via Localization. J'ai développé des interactions d'objets en utilisant Object Grabbable et optimisé les performances avec Culling, LOD, le baking des lumières, et Unity Profiler. La fonctionnalité multijoueur a été intégrée via Photon.

Développement d'un environnement 3D pour la présentation interactive des métiers :

J'ai conçu des interactions avec des objets en utilisant le framework UltimateXr, animation, Grabbable Objects, Anchors et Raycast Animation. Parmi les tâches spécifiques, j'ai intégré des évaporateurs dans une cuisine, permettant de régler et mesurer la température. Un système d'événements a été mis en place pour simuler des mises en situation et gérer les tâches, comme l'allumage, le déchivrage, et la prise de température avant et après les actions.

Projet multijoueur avec Mirror :

J'ai développé un système multijoueur basé sur Mirror, permettant une intégration facile dans tous les projets nécessitant des fonctionnalités en ligne.

Formation VR dans l'armement pour le DCI groupe :

J'ai participé au développement d'une formation immersive en VR sur l'utilisation des armes, en utilisant Unity pour simuler le montage et le démontage d'une arme. Les tâches comprenaient l'intégration d'animations et d'audio pour rendre l'expérience réaliste, ainsi que l'utilisation du système de Anchor pour placer des objets. J'ai également conçu une UI dynamique permettant de visualiser la description de chaque objet et la procédure étape par étape pour l'assembler.

LANGUES

Français

Niveau écrit : Courant / Niveau oral : Courant

Anglais

Niveau écrit : Scolaire / Niveau oral : Scolaire