

ARNAUD RICHARD

OBJECTIF Ingénieur et développeur d'applications et jeux, j'ai cofondé Webshell, une startup d'outils et technologies web où nous avons créé OAuth.io et Materia. Passionné par le domaine des jeux vidéos, j'ai réalisé de nombreux projets personnels.

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,
	Design	Heroku
	Base de données	CSS3 / Photoshop / 3D (3ds max, blender)
	Versionning	SQL (mysql, postgresql, sqlite), Redis
	Langues vivantes	Git / SVN
	Divers	Français (natif), Anglais (TOEIC), Espagnol / Japonais (notions) Piano (~20 ans), Composition

EXPÉRIENCE **COFONDATEUR CHEZ WEBSHELL, CTO.**

2012-2017

Création de *Webshell*, *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 spécialisé dans le multimédia.

COMMUNICATION

- présenté une conférence sur les APIs / OAuth,
- participé à différents Hackathons
- géré plusieurs stagiaires