## ARTHUR RAMOLET

#### **Développeur Unity C#**

### **EXPÉRIENCES**

## Ingénieur de recherche - Développeur Unity C# Université Champollion - Equipe SGRL

🛗 Janvier 2018 - Janvier 2019

Albi

- Développement du jeu sérieux <u>Clone</u> en Unity C# pour la formation du personnel infirmier.
- Intégration web du build Unity pour récupération et analyse des traces de jeu.
- Prototypage Unity pour contrôles de jeu avec un vélo d'appartement.
- Formation des étudiants du Master AMINJ à l'utilisation d'Unity.

# Stage recherche - Développeur Unity C# LIP6 - Equipe MOCAH

## Février 2017 - Août 2017

Paris

- Développement d'un Plug-in Unity pour assister la génération de trace dans les jeux sérieux.
- Développement de la visite de l'IUT de chambéry en réalité virtuelle.

#### Stage consultant systèmes d'informations Synergie Associés

🛗 Juin 2013 - Août 2013

**♀** Pontault-Combault

 Refonte du système d'information de la mairie de Pontault-Combault pour simplifier les inscriptions pédagogiques et prendre en charge les temps périscolaires.

### **PROJETS**

#### Axe and roses

Ludum Dare 41 - Developpeur principale, Game Designer

# Avril 2018

Dating simulator chez les barbares.

#### Didgeribug

#### Ludum Dare 40 - Developpeur principal

Decembre 2017

Shoot 'em up avec des insectes.

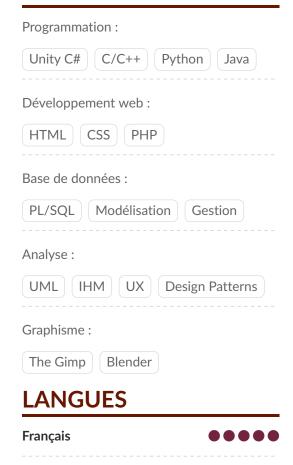
#### **ImmunoWars**

#### Serious Game étudiant - Développeur, Game Designer

Movembre à Décembre 2016

Jeu de stratégie sur le fonctionnement des défenses immunitaires.

## **COMPÉTENCES**



## **ÉTUDES**

**Anglais** 

## Master ANDROIDE Université Pierre et Marie Curie

m Sept 2014 - Juin 2017

Jeux Sérieux, Environnements de simulation, Interaction homme-machine, Systèmes multi-agents.

## Licence Sciences pour l'ingénieur Université du Maine

## Sept 2010 - Juin 2014

Programmation structurelle et orienté objet, Base de données, Génie logiciel, Réseaux télécoms, Administration système.