

# ARTHUR RAMOLET

## Unity C# Developer

@ arthur.ramolet@hotmail.fr    +33 6 59 57 49 41    Paris, France  
in linkedin.com/in/arthur-ramolet/    github.com/hippunk

## EXPERIENCES

### Engineering research - Unity C# Developer

#### Université Champollion - SGRL Team

January 2018 – January 2019    Albi

- Serious game developement [Clone](#) in Unity C# for nurse training.
- 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 traces 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 - Développeur principal, Game Designer

Avril 2018

Dating simulator chez les barbares.

### [Didgeribug](#)

#### Ludum Dare 40 - Développeur principal

Décembre 2017

Shoot 'em up avec des insectes.

### [ImmunoWars](#)

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

Novembre à Décembre 2016

Jeu de stratégie sur le fonctionnement des défenses immunitaires.

## COMPÉTENCES

Programmation :

Unity C#    C/C++    Python    Java

Développement web :

HTML    CSS    PHP

Base de données :

PL/SQL    Modélisation    Gestion

Analyse :

UML    IHM    UX    Design Patterns

Graphisme :

The Gimp    Blender

## LANGUES

Français    ● ● ● ● ●

Anglais    ● ● ● ● ●

## ÉTUDES

### Master ANDROIDE

#### Université Pierre et Marie Curie

Sept 2014 – Juin 2017

Jeux Sérieux, Environnements de simulation, Interaction homme-machine, Systèmes multi-agents, Traitement de l'image.

### Licence Sciences pour l'ingénieur

#### Université du Maine

Sept 2010 – Juin 2014

Programmation structurée et orienté objet, Base de données, Traitement du Signal, Génie logiciel, Réseaux télécoms, Administration système.