ARTHUR RAMOLET

Unity C# Developer

EXPERIENCES

Engineering research - Unity C# Developer Université Champollion - SGRL Team

- 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

H 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.

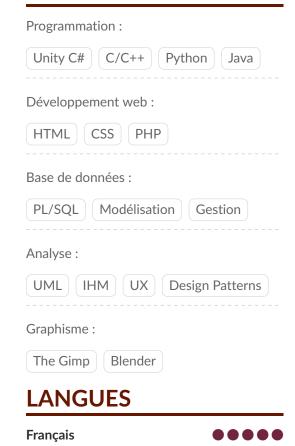
ImmunoWars

Serious Game étudiant - Développeur, Game Designer

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, Traitement de l'image.

Licence Sciences pour l'ingénieur Université du Maine

Sept 2010 - Juin 2014

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