

# Arthur Ramolet

Développeur généraliste

55 rue notre dame de Nazareth  
75003 Paris

☎ 06 59 57 49 41

✉ arthur.ramolet@hotmail.fr

## Expérience

Janvier 2018 **Ingénieur de recherche au SGRL à l'université Champollion.**

à Janvier 2019 Développement d'un jeu sérieux (Clone) pour la formation du personnel infirmier à l'organisation de l'emploi du temps.

- Conception, développement, test et expérimentation du jeu suivant les données fournies par les experts métiers et les experts pédagogiques (Unity C#, Javascript, XML).
- Corrections et maintenance sur d'autres projets de l'équipe : Mecagenius et EASYRMM
- Développement d'un prototype de jeu type flappy bird contrôlé par un vélo d'appartement connecté (Unity, C#, ANT+).
- Tutorat des étudiants du Master AMINJ sur la conception d'une application en réalité augmentée pour la promotion du patrimoine (Unity C#, Vuforia).
- Formation des étudiants du Master AMINJ à l'utilisation d'Unity et d'Articy.

Février 2017 **Stage recherche au LIP6, équipe MOCAH..**

à Août 2017 Du formalisme Entité - Composant - Système à la modélisation d'un Serious Game par un réseau de Petri.

- Développement de la visite virtuelle de l'IUT de Chambéry (Unity, C#, HTC-Vive).
- Réalisation d'un outil permettant d'étiqueter des mécaniques de jeu afin de générer un réseau de Petri permettant l'analyse du suivi du joueur.

Juin 2013 **Stage consultant systèmes d'informations chez Synergie Associés.**

à Août 2013 Refonte d'une partie du système d'information de la mairie de Pontault-Combault.

- Automatisation de la procédure d'inscription des élèves de la commune (Web Service, Talend, PHP, SQL).
- Simplification du système d'inscription des élèves aux activités périscolaires.
- Améliorations des outils du portail interne de la mairie (PHP, PHPEXcel, SQL).

## Compétences

Langages C#, PHP, C/C++, SQL, HTML, CSS, Java, Python, Prolog, NetLogo, Javascript, AS3, Ruby, Delphi, VB6.

Outils Apprentissage probabiliste, Décision automatique, Traitement du signal, Systèmes Multi-Agents, Optimisation linéaire, Complexité Algorithmique.

Analyse UML, IHM, UX, Design Patterns.

Réseaux Apache, DHCP, DNS, FTP, SSH, Samba, NFS.

Logiciels Libre Office, Unity, RPGMaker, The Gimp, Blender, Talend.

Anglais lu, écrit, parlé.

## Formation

2014 – 2017 **Université Paris Pierre et Marie Curie**, Spécialité Agents distribués, robotique, recherche opérationnelle, interaction, décision..

2010 – 2014 **Licence Sciences pour l'ingénieur / Licence Professionnelle, Université du Maine - Le Mans.**

Spécialité Informatique / Spécialité Services Informatiques et Réseaux Industriels.

---

## Projets personnels

- Avril 2018 **Participation à la Ludum Dare 41 en tant que développeur principal et game designer sur le jeu Axe and Roses.**, <https://ldjam.com/events/ludum-dare/41/axe-and-roses-a-barbarian-date-simulator>.
- Design et implémentation du moteur de dialogue et son outil d'intégration sous forme d'arbre de dialogues.
  - Organisation et gestion des programmeurs sur le développement des différentes briques de jeu.
  - Relai et organisation entre les équipes dialogues graphismes et son avec les programmeurs pour l'intégration du contenu.
- Décembre 2017 **Participation à la Ludum Dare 40 en tant que développeur sur le jeu Didgeribug**, <https://ldjam.com/events/ludum-dare/40/didgeribug>.
- Design des mécaniques suivant les 3C conjointement avec le game designer.
  - Organisation et gestion des programmeurs sur le développement et l'intégration des éléments de gameplay.
  - Intégration des ressources graphiques et conception de l'IHM.

---

## Projets universitaires

- Novembre à  
Décembre 2016 **Développement d'un Serious Game pour l'apprentissage du fonctionnement des défenses immunitaires dans l'organisme en Unity C#.**, <https://github.com/hippunk/ISGProjet>.
- Choix et modélisation de mécaniques de jeu correspondant aux connaissances à enseigner.
  - Implémentation des briques de gameplay et intégration des ressources graphiques choisies suivant le thème du jeu.
- Septembre à  
Décembre 2016 **Utilisation d'un environnement de simulation pour expérimenter différentes stratégies de coordination de drones pour la défense en NetLogo**, <https://github.com/hippunk/Convoi>.
- Familiarisation avec l'environnement de simulation et le langage NetLogo
  - Développement des mécanismes et règles caractérisant les drones et agents ennemis suivant le modèle *belief-desire-intention*
  - Observation et analyse des différentes stratégies implémentées
- Décembre 2016  
à Janvier 2017 **Développement d'un environnement de simulation en C++/SDL pour la reproduction de résultat de recherche sur les comportements proies/prédateurs**, [https://gitlab.com/phlf/IAR\\_project](https://gitlab.com/phlf/IAR_project).
- Modélisation et implémentation de l'architecture logicielle et la perception des agents
  - Suivi et apprentissage des règles de codage du développeur principal et auto-formation au standard C++11.

---

## Centres d'intérêt

- Jeux vidéo Jeux Indépendants, Intérêt pour la conception (Notions de Game et Level design).  
Création amateur de jeux.
- Jeux de société Go, Jeux de plateaux, Jeux de rôles, Échecs.
- Hardware Intégrateur amateur, bonne connaissance des nouvelles technologies.
- Sport Natation et escalade en amateur.
- Musique Guitare