

# ARTHUR RAMOLET

## Développeur Unity C#

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

## COMPÉTENCES

Techniques :



Humaines :



## LANGUES

Français ●●●●●

Anglais ●●●●●

## PROJETS

### BubbleSort - Projet perso

📅 Novembre 2019

Création d'un jeu mélangeant de mécaniques de "Match 3" et de "2048".

### Axe and roses - Ludum Dare 41

📅 Avril 2018

Dating simulator chez les barbares.

### Didgeribug - Ludum Dare 40

📅 Décembre 2017

Shoot 'em up avec des insectes.

## CENTRES D'INTÉRÊTS



## EXPÉRIENCES

### Développeur outils Python C#

#### Hesion

📅 Juin 2020 – Novembre 2021 📍 Achères

Développement d'outils pour la gestion des données internes ainsi que l'automatisation des processus de collecte et traitement des données.

### IT Manager

#### Kylotonn Racing

📅 Janvier 2020 – Février 2020 📍 Paris

Gestion, maintenance et amélioration du parc informatique.

### Ingénieur de recherche - Développeur Unity C#

#### Université Champollion - Equipe SGRL

📅 Janvier 2018 – Janvier 2019 📍 Albi

Développement du jeu sérieux Clone pour la formation du personnel infirmier à l'organisation de l'emploi du temps.

### Stage recherche - Développeur Unity C#

#### LIP6 - Equipe MOCAH

📅 Février 2017 – Août 2017 📍 Paris

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

### Stage consultant systèmes d'informations

#### Synergie Associés

📅 Juin 2013 – Août 2013 📍 Pontault-Combault

Refonte du système d'information de la mairie de Pontault-Combault.

## 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.