

Développeur C# Unity

Arthur Ramolet

44 rue de la Bruyère

78300 Poissy

☎ 06 59 57 49 41

✉ arthur.ramolet@hotmail.fr

Expérience

- Jun 2020 **Développeur outils à Hesion**
à Aujourd'hui Développement d'outils pour la gestion des données internes ainsi que l'automatisation des processus de collecte et traitement des données. (C#, Python, IA, OOP, DevOps)
- Janvier 2020 **IT Manager à Kylotonn**
à Février 2020 Gestion, maintenance et amélioration du parc informatique chez Kylotonn Racing
- Novembre 2019 **BubbleSort**, <https://hippunk.itch.io/bubblesort>
Création d'un jeu mélangeant de mécaniques de "Match 3" et de "2048" (Unity C#)
- Avril 2018 **Axe and Roses**, <https://ldjam.com/events/ludum-dare/41/axe-and-roses-a-barbarian-date-simulator>
Développeur principal pendant la Ludum Dare 41 sur le jeu Axe and Roses (Unity C#)
- Janvier 2018 **Ingénieur de recherche au SGRL à l'université Champollion**, <https://www.univ-jfc.fr/actu/clone-un-serious-game-dedie-lorganisation-du-travail-en-milieu-hospitalier>
à Janvier 2019 Développement d'un jeu sérieux (Clone) pour la formation du personnel infirmier à l'organisation de l'emploi du temps. (Unity C#, Vuforia, Javascript, DB)
- Décembre 2017 **Didgeribug**, <https://ldjam.com/events/ludum-dare/40/didgeribug>
Développeur pour la Ludum Dare 40 sur le jeu Didgeribug (Unity C#)
- 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. (Unity C#, SteamVR, HTC-VIVE, ECS)
- Novembre à **ImmunoWars**, <https://hippunk.itch.io/immunowars>
- Décembre 2016 Développement d'un Serious Game pour l'apprentissage du fonctionnement des défenses immunitaires dans l'organisme (Unity C#, ECS)
- Jun 2013 **Stage consultant systèmes d'informations chez Synergie Associés**
à Août 2013 Refonte du système d'information de la mairie de Pontault-Combault. (html, css, php, db)

Compétences

- Langages Python, C#, PHP, C/C++, SQL, HTML, CSS, Java, Prolog, NetLogo, Ruby.
- Outils Git, UML, IHM, UX, Design Patterns, Techniques d'IA, DevOps/MLOps.
- Réseaux Apache, DHCP, DNS, FTP, SSH, Samba, NFS.
- Logiciels Libre Office, Unity, RPGMaker, The Gimp, Blender, Talend.
- Langues Français, Anglais.

Formation

- 2014 – 2017 **Master ANDROIDE**, 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
Spécialité Informatique / Spécialité Services Informatiques et Réseaux Industriels.

Centres d'intérêt

- Jeux vidéo **Jeux Indépendants, Création amateur de jeux, Game Design**
- Jeux de société Go, Jeux de plateaux, Jeux de rôles, Échecs.
- Hardware **Veille technologique générale**, Dimensionnement et montage d'ordinateurs.