

Arthur Ramolet

Développeur confirmé Unity / C#

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, tests et expérimentations 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 pour lier l'utilisation d'un vélo d'appartement avec les contrôles d'un jeu (Unity, C#, ANT+)
- 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).
 - Automatisation de la production de réseaux de Petri modélisant la simulation d'un Serious Game en s'appuyant sur le formalisme Entité-Composant-Système.
- 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 diverses des outils du portail interne de la mairie (PHP, PHPEXcel, SQL).

Formations

- 2014 – 2017 **Master Informatique, 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
- 2009 – 2010 **Baccalauréat, Lycée Gabriel-Touchard - Le Mans.**
Série technologique, spécialité génie mécanique

Compétences

- Langages C#, PHP, C/C++, SQL, HTML, CSS, Java, Python, Prolog, NetLogo, Javascript, AS3, Ruby, Delphi, VB6.
- Outils Apprentissage probabiliste, Décision automatique, Optimisation linéaire, Complexité Algorithmique.
- Analyse UML, Design d'IHM, Design Patterns.
- Réseaux Apache, DHCP, DNS, FTP, SSH, Samba, NFS.
- Logiciels Libre Office, Unity, RPGMaker, The Gimp, Blender, Talend.
- Anglais lu, écrit, parlé

Centres d'intérêt

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