

Arthur Ramolet

Développeur outils / généraliste

44 rue de la Bruyère

78300 Poissy

☎ 06 59 57 49 41

✉ arthur.ramolet@hotmail.fr

Expérience

- Juin 2020 **Développeur outil Python/C# 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.
- Développement d'outils pour l'annotation et l'évaluation des métadonnées sur des images issues de sites client.
 - Implémentation de scripts pour l'entraînement de modèles de DeepLearning.
 - Architecture et automatisation du processus de gestion de données.
 - Collaboration avec prestataire externe pour l'annotation des métadonnées.
 - des données pour l'entraînement des modèles.
 - Architecture et automatisation du processus de génération de version pour déploiement automatique.
- Janvier 2020 **IT Manager à Kylotonn**
à Février 2020 Gestion, maintenance et amélioration du parc informatique chez Kylotonn Racing
- Amélioration et automatisation du processus d'installation des machines.
 - Développement d'outils pour le monitoring du parc informatique
 - Maintenance et dépannage des machines.
- 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 pétri 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 Python, C#, PHP, C/C++, SQL, HTML, CSS, Java, Prolog, NetLogo, Ruby.
- Outils Apprentissage probabiliste, DevOps/MLOps, 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 **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 - Le Mans*
Spécialité Informatique / Spécialité Services Informatiques et Réseaux Industriels.

Projets personnels

- Novembre 2019 à Aujourd'hui **Création d'un jeu smartphone hypercasual**, <https://hippunk.itch.io/bubblesort>
 - Prototypage et implémentation des mécaniques.
 - Playtests et collecte des retours des joueurs pour l'amélioration des mécaniques et modifications de gameplay.
- 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
 - 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.