

Arthur Ramolet

Développeur Unity C#

55 rue notre dame de Nazareth

75003 Paris

☎ 06 59 57 49 41

✉ arthur.ramolet@hotmail.fr

📄 [linkedin.com/in/arthur-ramolet/](https://www.linkedin.com/in/arthur-ramolet/)

Expériences

- Janvier 2018 **Ingénieur de recherche au SGRL à l'université Champollion.**
à Janvier 2019
 - Développement du jeu sérieux [Clone](#) en Unity C# pour la formation du personnel infirmier.
 - Intégration web du build Unity pour récupération et analyse des traces de jeu.
 - Prototypage Unity pour contrôles de jeu avec un vélo d'appartement.
 - Formation des étudiants du Master AMINJ à l'utilisation d'Unity.
- Février 2017 **Stage recherche au LIP6, équipe MOCAH.**
à Août 2017
 - Développement d'un Plug-in Unity pour assister la génération de trace dans les jeux sérieux.
 - Développement de la visite de l'IUT de Chambéry en réalité virtuelle.
- Juin 2013 **Stage consultant systèmes d'informations chez Synergie Associés.**
à Août 2013
 - Refonte du système d'information de la mairie de Pontault-Combault pour simplifier les inscriptions pédagogiques et prendre en charge les temps périscolaires.

Projets Unity personnels et universitaires

- Avril 2018 **Ludum Dare 41 - Developpeur, Game Designer.**
[Axe and roses](#) : Dating simulator chez les barbares.
- Décembre 2017 **Ludum Dare 40 - Developpeur.**
[Didgeribug](#) : Shoot 'em up avec des insectes.
- Novembre à **Serious Game étudiant - Développeur, Game Designer.**
Décembre 2016 [ImmunoWars](#) : STR sur le fonctionnement des défenses immunitaires.

Formations

- 2014 – 2017 **Master ANDROIDE**, *Université Paris Pierre et Marie Curie.*
Jeux Sérieux, Environnements de simulation, Intelligence Artificielle, Interaction.
- 2010 – 2014 **Licence Sciences pour l'ingénieur / Licence Professionnelle**, *Université du Maine - Le Mans.*
Spécialité Informatique / Spécialité Services Informatiques et Réseaux Industriels.

Compétences

- Programmation Unity, C#, C/C++, Python, Java
- Web HTML, CSS, PHP
- BD PL/SQL, Gestion, Modélisation
- Analyse UML, IHM, UX, Design Patterns.
- Graphisme The Gimp, Blender
- Anglais lu, écrit, parlé.

Centres d'intérêt

- Jeux Jeux de société, Jeux Vidéo, Intérêt pour la conception (Notions de Game et Level design). Création amateur de jeux.
- Hardware Intégrateur amateur, bonne connaissance des nouvelles technologies.
- Musique Guitare