

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 JFC.**

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'inscriptions 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 indépendants.

Jeux de sociétés Go, Jeux de plateaux, Jeux de rôles, Échecs, Shogi.

Hardware Intégrateur amateur, bonne connaissance des nouvelles technologies.