**Arthur RAMOLET**

Développeur logiciel

3 ans d’expériences

# DOMAINES DE COMPETENCES

* Langages de programmation
  + Python
  + C#
  + PHP
  + C/C++
  + SQL
  + HTML
  + CSS
  + Java
  + Prolog
  + NetLogo
  + Ruby
* Outils et algorithmes
  + Apprentissage probabiliste
  + Graphes
  + 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
* Gestion d’équipe
  + Scrum
  + Kanban

# ENVIRONNEMENT TECHNIQUE

Logiciels : Visual Studio, Pycharm

Programmation : C#, WPF, Python, Java, C, C++, HTML, CSS, PHP, SQL

Méthodologies : Agile KANBAN/SCRUM, Cycle en V, Prototypage rapide

Outils : Suite Office, Azure DevOps, GIT

# COMPETENCES LINGUISTIQUES

Anglais :Confirmé

# INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Centres d’intérêts : Programmation, Nouvelles technologies, Jeux de sociétés, Origami

# EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

|  |  |
| --- | --- |
| **Hesion, Achères (78)** | **06/2020 - 11/2021 (1 an et 6 mois)** |

### Projet  :

Développement d'outils pour la gestion des données internes ainsi que l'automatisation des processus de collecte et traitement des données.

### Réalisations :

* 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.
* Implémentation d’une solution pour la compression et l’utilisation des réseaux de neurones sur un système embarqué (Equivalent Raspberry Pi 2).
* Collaboration avec prestataire externe pour l'annotation des métadonnées.
* Architecture et automatisation du processus de génération de version pour déploiement automatique.

**Environnement technique :**

Visual Studio, C#, WPF, PyCharm, Python, Tensorflow, Numpy, Systèmes embarqués, Azure DevOps

|  |  |
| --- | --- |
| **IT Manager, Kylotonn Racing (75)** | **01/2020 - 02/2020 (1 mois)** |

### Projets :

Gestion, maintenance et amélioration du parc informatique chez Kylotonn Racing

### Réalisations :

* Amélioration et automatisation du processus d'installation des machines.
* Développement d'outils pour le monitoring du parc informatique
* Maintenance et dépannage des machines.

### Environnement technique :

Windows, C#

|  |  |
| --- | --- |
| **Serious Game Research Lab, Albi (81)** | **01/2018 - 01/2019 (1 ans)** |

### Projets :

Développement d’un jeu sérieux (Clone) pour la formation du personnel infirmier à l’organisation

de l’emploi du temps.

### Réalisations :

* Conception, développement, test et expérimentation du jeu suivant les données fournies par les experts métiers et les experts pédagogiques.
* 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.
* Tutorat des étudiants du Master AMINJ sur la conception d'une application en réalité augmentée pour la promotion du patrimoine.
* Formation des étudiants du Master AMINJ à l'utilisation d'Unity et d'Articy.

### Environnement technique :

Unity C#, Articy, Vuforia, Javascript, XML, SQL, ANT+, AS3

|  |  |
| --- | --- |
| **Stage recherche au LIP6, Paris (75)** | **01/2018 - 01/2019 (6 mois)** |

### Projets :

Du formalisme Entité - Composant - Système à la modélisation d’un Serious Game par un réseau de Petri.

### Réalisations :

* Développement de la visite virtuelle de l’IUT de Chambéry
* 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.

### Environnement technique :

Unity C#, HTC-VIVE, Réseaux de Pétri

|  |  |
| --- | --- |
| **Stage consultant SI, Synergie Associés (92)** | **06/2013 - 08/2013 (3 mois)** |

### Projets :

Refonte d'une partie du système d'information de la mairie de Pontault-Combault.

### Réalisations :

### Automatisation de la procédure d'inscription des élèves de la commune

### Simplification du système d'inscription des élèves aux activités périscolaires.

### Améliorations des outils du portail interne de la mairie

### Environnement technique :

HTML, CSS, PHP, SQL, Talend, Web Service

# PROJETS ACADEMIQUES

|  |  |
| --- | --- |
| **Université Pierre et Marie Curie** | **2016 (2 mois)** |

### Projet :

Développement d'un Serious Game pour l'apprentisage du fonctionnement des défenses immunitaires dans l'organisme

### Réalisations :

* 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.

### Environnement technique :

Unity C#

|  |  |
| --- | --- |
| **Université Pierre et Marie Curie** | **2016 (4 mois)** |

### Projet :

Utilisation d'un environnement de simulation pour expérimenter différentes stratégies de coordination de drones pour la défense

### Réalisations :

* 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

### Environnement technique :

NetLogo, Systèmes multi-agents

# FORMATION

2017 **Université Pierre et Marie Curie, Paris (75)**

Master d’intelligence artificielle, spécialité Agents distribués, robotique, recherche opérationnelle, interaction, décision.

2014 **Le Mans Université, Le Mans (72)**

Licence Sciences pour l’ingénieur, Spécialité Génie logiciel

2010 **Le Mans Université, Le Mans (72)**

Licence professionnelle, spécialité Services Informatiques et Réseaux Industriels