

# ARNAUD GAGNE

## Ingénieur informaticien

Développeur Unity avec 10 ans d'expérience, spécialisé dans la création d'applications interactives et immersives (VR/3D temps réel), je conçois des solutions performantes, robustes et orientées utilisateur.

Habitué à travailler sur des projets exigeants, je traduis des besoins fonctionnels en architectures techniques efficaces, en couvrant l'ensemble du cycle de vie : développement, optimisation, maintenance et déploiement multi-plateformes.

### Expériences professionnelles

#### Développeur Unity 3D Logiciel

De 2019 à 2025 [Serious Factory](#) Suresnes

- **Optimisation** de l'interface de VTS Editor, améliorant la fluidité d'utilisation et l'efficacité de création de modules e-learning
- **Conception et intégration** de nouvelles fonctionnalités (champ digital, badges, personnalisation d'interface), enrichissant les possibilités offertes aux utilisateurs
- Refonte complète de l'**UI** du VTS Player en collaboration avec une graphiste, garantissant une cohérence visuelle avec VTS Editor
- Amélioration de l'**expérience utilisateur** (navigation, accessibilité, ergonomie), augmentant la lisibilité et l'engagement
- Evolution du Player vers la **VR** (Meta Quest), incluant la simplification du système de connexion pour une utilisation sans contrainte en environnement immersif

#### Développeur Unity 3D Logiciel

De 2017 à 2019 [Eisko](#) Paris

- Conception et développement complet de l'interface d'une **application mobile** (Android & iOS) sous **Unity**, en autonomie
- Mise en place d'une approche de prototypage **UX**, améliorant la structuration des parcours utilisateurs et la cohérence produit
- Développement d'une application de démonstration exploitant des **API AWS Text-to-Speech**, mettant en valeur la synchronisation labiale de personnages 3D

#### Développeur VR

2016 [Stage Holodia](#) Strasbourg

- Création d'un logiciel sportif de **Réalité Virtuelle** pour salle de sport.
- Création d'une **interface utilisateur** sans manette.

#### Développeur Gameplay et rendu 3D

2013 [Stage BattleFactory](#) Paris

Développement d'un **jeu de stratégie** au tour par tour sur tablette tactile.

### Logiciels

Unity 3D

Unreal Engine

Git

### Programmation

Programmation orientée objet (POO)

C#

OpenXR

C++

Html/CSS

Javascript

✉ [arnaudgagne@hotmail.fr](mailto:arnaudgagne@hotmail.fr)

🌐 [arnaudgagne.fr](http://arnaudgagne.fr)

📍 Ile de France

☎ +33 6 33 07 76 77

🏠 Télétravail ou présentiel

### Réseaux sociaux

🌐 @Arnaud Gagne

### Diplômes et Formations

#### Diplôme d'ingénieur en informatique option multimédia

2016 [EPITA](#) Le Kremlin-Bicêtre

#### Bac S - Option STI

2010 [Saint Nicolas](#) Paris

### Atouts

#### Ouvert d'esprit

Curieux et ouvert aux nouvelles technologies

#### Créatif

Toujours prêt à faire des propositions et à innover

#### Rigoureux

Respectueux des procédures et des instructions

### Langues

#### Français

langue maternel

#### Anglais

courant

### Centres d'intérêt

#### Jeu de rôle

Maitre du jeu d'un groupe de 5

#### Peinture sur figurines

Warhammer

