

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

- J'ai **Conceptualisé** et **intégré** de nouvelles fonctionnalités (champ digital, badges, personnalisation d'interface), enrichissant les possibilités offertes aux utilisateurs
- J'ai **Optimisé** l'interface de VTS Player, améliorant la fluidité d'utilisation et permettant la personnalisation des différents éléments de l'**Interface Utilisateur**.
- L'**UI** du VTS Player a été refondu complètement et j'ai travaillé avec une graphiste pour garantir une cohérence visuelle avec VTS Editor.
- J'ai réalisé l'application VTS Player en **Réalité Virtuelle** (Meta Quest), incluant la simplification du système de connexion pour une utilisation sans contrainte en environnement immersif.
- Durants toute l'évolution du logiciel, j'ai fait des itérations et des tests pour l'amélioration de l'expérience utilisateur, augmentant la lisibilité et l'engagement.

Développeur Unity 3D Logiciel

De 2017 à 2019 [Eisko](#) Paris

- J'ai **prototypé** et **développé** complètement l'interface d'une application mobile (Android & iOS) sous **Unity**, en **autonomie**
- J'ai dû réfléchir à un processus simple et compréhensible que les utilisateurs doivent suivre pour capturer les images nécessaires à la reconstitution de leur visage.
- J'ai mis en place les **API Rest** sur **AWS** pour générer du Text-to-Speech, mettant en valeur la synchronisation labiale de personnages 3D

Développeur VR

2016 [Stage Holodia](#) Strasbourg

- J'ai participé à la création d'un logiciel sportif de **Réalité Virtuelle** pour salle de sport. Dans lequel j'y ai intégré toute l'interface utilisateur ainsi que la manière d'y interagir sans contrôleur.
- J'ai résolu le problème de synchronisation entre la taille de l'utilisateur et le rendu visuel du casque.

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#/C++

OpenXR

Html/CSS

Javascript

✉ arnaudgagne@hotmail.fr

☎ +33 6 33 07 76 77

🌐 arnaudgagne.fr

📍 Ile de France

💻 Télétravail ou présentiel

Réseaux sociaux

in @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

Force de proposition

Toujours prêt à faire des propositions et à trouver des solutions

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

