ARNAUD GAGNE

Ingénieur informaticien

Développeur Unity C# spécialisé dans les applications interactives et immersives (VR/3D temps réel), avec une expérience de la conception jusqu'au déploiement multi-plateformes (Android, iOS, Meta Quest).

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

Apprentissage ASP DotNET
Depuis jan. 2026 Boulogne-Billancourt

Curieux d'apprendre comment faire un site web en ASP DotNET, j'ai, en autodidacte, realisé le back-end et le front-end d'un site proposant un jeu journalier.

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 differents éléments de l'**Interface Utilisateur**.
- L'**UI** du VTS Player a été refondu completement 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.
- Durans toute l'évolution du logiciel, j'ai fait des iterations et des testes 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** completement l'interface d'une application mobile (Android & iOS) sous **Unity.**
- 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'ai integré toute l'interface utilisateur ainsi que la manière d'interagir sans Controller.

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

JSON

arnaudgagne@hotmail.fr
+33 6 33 07 76 77
arnaudgagne.fr
Ile de France
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

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