

Arthur Capo

INGÉNIEUR INFORMATIQUE · DÉVELOPPEUR MULTIPLATEFORME

☎ +33 7 81 08 32 28 | ✉ arthur-capo@protonmail.com | 🏠 Lille, France | 📱 alppo1837 | 🌐 arthur-capo

Expériences professionnelles

Manzalab

Septembre 2020 - Juin 2021

DÉVELOPPEUR FREELANCE

Télétravail

- Développeur principal d'un site web de gestion de données de type backoffice permettant d'intervenir sur la solution Teemew (React) :
 - Mise en place d'ESLint, Prettier, utilisation des React hooks, du standard ES6
 - Utilisation de composants graphiques d'Ant Design, de bibliothèques externes (recharts, tinymce, react-i18next)
 - Echanges proactifs avec l'équipe d'UX designers, de graphistes, développeurs backend, QA
- Intégration au projet I Love Dior, application de formation destinée aux conseillers beauté de l'enseigne :
 - Correction de bugs et développement de fonctionnalités sur l'application mobile client (Unity)
 - Interventions sur l'écosystème de l'application : ajout de fonctions sur le backend (PHP), corrections diverses sur un module web en React utilisant Redis, manipulation et nettoyage d'une base de données en SQL, etc.

Professeur d'Unity

Novembre 2020 - Avril 2021

SUPERPROF

Télétravail

- Professeur d'Unity et de C# sur la plateforme Superprof :
 - Suivi personnalisé, cours hebdomadaires, mise en place d'objectifs et d'exercices adaptés à l'élève

SYKO studio

Janvier 2020 - Juin 2020

DÉVELOPPEUR FREELANCE

Télétravail

- Développement de 2 applications orientées tablettes pour SET, simulation de triage de patients au service des urgences d'un hôpital (Unity) :
 - Echange de données en réseau avec Mirror, création d'un POC de scan de puces NFC
 - Développement d'un prototype souple, modulaire, extensible et capable d'accueillir un nombre indéterminé de participants

XIWEN studio

Avril 2017 - Octobre 2019

DÉVELOPPEUR, STAGIAIRE PUIS SALARIÉ

Saint-Herblain, France

- Développement de fonctionnalités pour la suite XIWEN campus, ensemble de serious games de formation pour PC et tablettes Android (Unity).
- Développement d'une application de formation à la sécurité incendie en VR, avec des gants haptiques Hi5 et plusieurs Vive Trackers (Unity).
- Développement du dispositif Mars Science Explorer, jeu collaboratif permettant le contrôle d'un rover sur Mars en réalité virtuelle (Unity).
- Développement d'EVAzion, jeu 2D éducatif sur tablettes permettant de travailler l'attention visuelle (Unity).
- Conception et création de jeux, software (Unity | C#) et hardware (Arduino) destinés à une escape room.
- Création, maintenance et ajouts de fonctionnalités sur divers sites web (HTML | CSS | PHP | JavaScript).
- Relation client, recrutements, entretiens, tutorat de stagiaires.

Gerwin Software

Juin 2016 - Août 2016

DÉVELOPPEUR UNITY, STAGIAIRE

Aix-En-Provence, France

- Création d'un prototype de Quiz Rush, jeu 2D multijoueur sur smartphone, alliant quiz et course (Unity | Node.js).

Projets personnels

CompArt_Ur

Septembre 2020 - en cours

Art génératif

- Création d'expériences d'art génératif et de visualisation de données :
 - Travail d'imagination et recherche d'un sens entre une expérimentation visuelle et une musique donnée
 - Utilisation du système de particule d'Unity, apprentissage de p5.js

GIFinder

Janvier 2020 - Avril 2020

Site web

- Conception, développement et publication d'un site web permettant de chercher un GIF à partir de n'importe quel dialogue d'une liste de films prédéfinis :
 - Création d'un algorithme pouvant générer automatiquement des GIFs à partir d'un fichier vidéo et d'un fichier de sous-titres (Python), stockage en base PostgreSQL
 - Mise en place d'une API sur serveur distant (Node.js)
 - Création du site web en React, élaboration d'un design rétro/kitsch

Dorébu

Juin 2019 - Septembre 2020

Site web

- Conception, développement et publication d'un site web permettant de générer un rébus à partir d'un mot ou d'une phrase :
 - Utilisation d'une bibliothèque en C (lia_phon) pouvant transformer une phrase en une série de phonèmes
 - Création d'un algorithme de génération d'une image optimisée à partir de cette série de phonèmes, mise en place d'une API (Python)
 - Développement du site web en React
 - Gestion de projet, collaboration avec un graphiste

RArt

Juin 2018 - Avril 2019

Application mobile

- Conception, développement et publication sur le Google Play Store d'une application dont le but est de deviner l'année à laquelle une oeuvre d'art a été peinte (Unity | Vuforia) :
 - Récupération des données (peintures et informations) depuis une API
 - Affichage des tableaux en réalité augmentée, sauvegarde des données, animations 2D, etc.
 - Gestion de projet, création du site vitrine rart.app

Formation

École Polytechnique de l'université de Tours

Tours, France

DIPLOME D'INGÉNIEUR EN INFORMATIQUE

Septembre 2012 - Septembre 2017

Polytechnique Montréal

Montréal, Canada

SEMESTRE À L'ÉTRANGER

Août 2015 - Janvier 2016

Compétences

| | |
|---|---|
| Dev. mobile & multiplateformes | Unity (C#), Android (Java), Python |
| Développement web | HTML, CSS, PHP, JavaScript, Typescript, React, Vue.js, Node.js, p5.js, Python (Flask) |
| Matériels | HTC Vive, Vive Tracker, Hi5 VR Glove, Arduino |
| Logiciels & OS | Visual Studio, Visual Studio Code, Android Studio, environnement Windows et UNIX |
| Gestion de projet | Kanban, Git, Trello, Asana, Notion |
| Langues | Français - natale, Anglais - courant (TOIEC : 965), Allemand - notions |

Centres d'intérêts

Musique (Guitare, Piano) | Handball, sports de raquette | Voyages | Art génératif