



# Arthur CHASSAING

## Développeur C#

### Contactez-moi

- 👤 23 ans - Permis B
- ✉ arthurchassaing2@gmail.com
- ☎ 07 83 90 66 81
- 📍 Lyon 69007

### Hard Skills

- C++
- C# / .NET Framework
- AWS
- WebSocket
- Git
- Docker
- Méthode Agile
- Jira

### Soft Skills

- Esprit d'équipe
- Force de proposition
- Attentif à la critique
- Capacité d'adaptation

### Diplômes

- **Bachelor Développeur Informatique**  
2022 - 2024 - Gaming Campus Lyon
- **BTS Sciences Numérique option Informatique et Réseaux**  
2020-2022 - Lycée Lafayette Clermont-Fd
- **Bac STI2D option SIN**  
2020 - Lycée Lafayette Clermont-Fd

### Langues

- Anglais niveau B2
- Espagnol niveau A2

### Centres d'intérêts

- Sport : Volley-Ball
- Jeux vidéos : FPS / Solo

### Expériences Professionnelles

#### Hookto - Développeur .NET - CDI

04/11/2025 - ce jour

- Mise en place d'une solution de stockage objet basée sur AWS S3
- Développement d'un système de Feature Flag personnalisé
- Implémentation et maintenance de communications en temps réel via WebSocket
- Création d'outils internes de débogage et d'aide au diagnostic
- Développement d'installateurs compatibles avec plusieurs distributions Linux
- Réalisation de revues de code et application des principes SOLID
- Travail en méthodologie Agile avec suivi des tâches sur Jira

#### LMECO - Agent de Production - CDI

01/10/2022 - 05/12/2025

- Diagnostic, maintenance et reconditionnement de matériel informatique
- Gestion des retours SAV et suivi des procédures de réparation
- Préparation et traitement de commandes marketplace
- Formation et accompagnement des nouveaux collaborateurs

#### GStudio - Développeur moteur - Stage

03/06/2024 - 08/08/2024

- Conception et développement d'une architecture ECS
- Développement de composants bas niveau en C++ (vecteurs, matrices, conteneurs de données)
- Participation à la conception d'un système de simulation physique en temps réel
- Contribution aux choix d'architecture et aux échanges inter-équipes

#### Valeo - Stage

17/05/2021 - 25/06/2021

- Administration et maintenance du parc informatique et réseau
- Déploiement et configuration de postes de travail
- Participation au déploiement et à la mise en service d'un nouveau parc d'impression

### Projets réalisés

#### BIND: CyberRunner - Unity Mobile

- Réalisation d'une étude concurrentielle
- Développement et intégration de mécaniques de gameplay
- Participation à la conception et à l'itération des niveaux
- Veille à la cohérence de l'expérience utilisateur et à l'équilibrage du jeu

#### BestCashierSimulator - Unity VR

- Développement d'interfaces utilisateur interactives adaptées à la VR
- Implémentation des interactions joueur/environnement
- Intégration de systèmes audio immersifs
- Mise en œuvre de déplacements fluides afin d'améliorer le confort utilisateur en VR

#### Custom Engine C++ DirectX12

- Conception d'un système d'Input Management
- Création d'interfaces utilisateur
- Développement d'un moteur physique dans un espace 3D en temps réel
- Approfondissement des concepts de programmation bas niveau et d'architecture logicielle