

FORMATIONS

2025 - 2028	ESIEA Diplôme d'ingénieur informatique CCI majeur XR et système immersif	Paris, France
2024 - 2025	ENSITECH BTS - Service Informatique aux Organisations Options solutions logicielles et applications métiers, apprentissage de la programmation objet , Logique algorithmique et Mathématiques pour l'informatique	Cergy, France

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Septembre 2023 à aujourd'hui	Constellium Paris IT-Digital team (~12 000 employees) Apprentice XR & Mobile Apps - Gestion des relations avec les fournisseurs externes liés au développement d'applications mobiles et XR. - Amélioration continue de l'expérience utilisateur par le biais de tests et d'analyse des retours utilisateurs. - Contribution à la formation interne en animant des ateliers sur divers sujets liés aux applications mobiles et XR. - Suivi régulier des nouveautés technologiques pertinentes dans le domaine du développement mobile et XR. - Support technique auprès des utilisateurs, sur site ou avec prise en main à distance. - Gestion des incidents informatiques en apportant un support technique aux utilisateurs. - Gestion du parc d'appareils XR, incluant l'inventaire, le suivi et la réparation.	Paris, France
------------------------------	---	---------------

PROJETS

- StormPass (Flutter)** : Application mobile de gestion sécurisée de mots de passe avec authentification biométrique et chiffrement local AES-256.
- Simulation VR du système solaire (Unity – Meta Quest 3)** : Création d'un système solaire interactif avec mouvements orbitaux dynamiques, saisie des planètes en VR et interface immersive.
- Analyse de flux vidéo avec YOLOv (Python)** : Développement d'une application d'analyse vidéo en temps réel pour la détection et le suivi d'objets à l'aide du deep learning.
- Manipulation 3D interactive (TouchDesigner – Python)** : Contrôle d'objets 3D en temps réel par suivi de gestes, avec utilisation de MediaPipe pour le tracking des mains.
- Visualisation AR de modèles 3D (PowerApps)** : Conception d'une application mobile permettant l'affichage de maquettes 3D en réalité augmentée dans un contexte professionnel.
- Application de gestion de bibliothèque (JavaFX)** : Développement d'un système complet de gestion d'adhérents, d'emprunts et de catalogues, avec une interface graphique moderne et intuitive.
- Showroom VR pour structures aérospatiales (Unreal Engine 5)** : Réalisation d'un environnement VR interactif dédié à la visualisation de structures en aluminium dans un lanceur orbital.
- Escape Space (Unreal Engine 5)** : Conception d'un jeu immersif à la première personne, combinant exploration et énigmes ; projet ayant renforcé ma maîtrise des Blueprints sous UE5.

CERTIFICATION

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">Unreal Engine Fundamentals – Epic Games, avril 2025
Environnements 3D, développement de jeux.Blueprint Scripting – Epic Games, avril 2025
scripting visuel, logique de gameplay. | <ul style="list-style-type: none">VR and 360 Video Production – Google, avril 2025
Réalité virtuelle, vidéo panoramique.AR/VR/MR/XR with WebXR, Unity & Unreal – University of Michigan, avril 2025
XR multiplateforme, développement immersif. |
|---|--|

LANGUAGES | SOFT SKILLS

Français: langue maternelle | **English:** B2 | **German** A1
Soft skills: Proactivité · Rigueur · Adaptabilité · Esprit d'équipe · Curiosité · Autonomie · Communication · Organisation

INTERESTS

Photographie, développement durable, Photogrammétrie, Randonnée, Théâtre