

Thomas PITIOT

# Développeur logiciel multi-plateforme

Ingénieur et Docteur en informatique,  
passionné d'optimisation et de jeux

## Compétences

### Spécialités

- Architecture et développement logiciel
- Création d'applications multiplateforme

### Programmation

- C++
- Flutter / Dart
- Mais aussi : C, Java, Javascript, Lua, Android natif, Python, C#, Windev

### Méthodologie

SCRUM, Process Agile

### Travail en équipe

Jenkins, Git, SVN

### Logiciels et outils

Qt Creator, Visual Studio suite, Android Studio, Unity, Jira

### Base de données

Mongo DB, Firebase

## Formation

### Doctorat d'Informatique

Université de Strasbourg - Laboratoire ICube Strasbourg / De 2012 à 2015

Thèse : Outils multirésolutions pour la gestion des interactions en simulation temps réel

Sujets abordés : Simulation temps réel, Suivi de particules, Maillages adaptatifs, détection de collision

### Master de Réalité Virtuelle et Systèmes Intelligents (RVSI)

Université d'Évry Val d'Essonne Évry / De 2011 à 2012

Rang : Major

Mention du Jury : Bien

### Ingénieur ENSIIE

ENSIIE Évry / De 2009 à 2012

(École Nationale Supérieure d'Informatique pour l'Industrie et l'Entreprise, anciennement IIE), grande école d'ingénieurs dispensant une formation généraliste centrée sur l'informatique.

Spécialisations : Réalité virtuelle, Intelligence artificielle, optimisation

## Publication scientifique

### Deformable Polygonal Agents in Crowd Simulation

Présentée en Juin 2014, à Computer Animation and Social Agents (CASA) à Houston

Auteurs : Pitiot, Cazier, Jund, Habibi & Kraemer

📅 30 ans

✉ thomas@pitiot.eu

🔗 pitiot.eu

🇫🇷 Français

📄 Permis B

✈ Télétravail ou régie à Montpellier

## Atouts

Pédagogue

Team player

Savoir-faire multi-compétences

Aime le challenge

## Langues

Français

Natif

Anglais

Professionnel | TOEIC :  
945/990

Espagnol

Bonne compréhension

## Centres d'intérêts

Tennis de table, padel,  
randonnée

Jeux de société et de stratégie

Voyages

## Expériences professionnelles

### Développement logiciel multi-plateforme

Freelance Toulouse / Depuis juin 2020



Développeur logiciel freelance, en télétravail ou en régie dans la région Occitanie.  
Démarchage clients, développement PC, Android, iOS, Web App  
Environnement technique : Principalement C++ et Flutter

### Ingénieur Développement

Diginext Toulouse / De décembre 2017 à avril 2020



Travail au sein d'une équipe d'une trentaine de personnes sur le développement d'un logiciel appelé Inscape.

Inscape est une plateforme permettant de créer et de publier des applications 3D interactives de manière simplifiée (similaire à Unity).

Actions :

- Architecture du modèle de données
- Encryptage et sérialisation
- Intégration sur diverses plateformes (Android, HoloLens, RealWare headset)
- Gestion d'équipe et création d'un chantier "Transmission de connaissances" au sein de l'entreprise afin de faciliter les transferts de connaissance en interne
- Intégration continue, tests automatisés
- Gestion du support client en contact direct et tests sur site pour le déploiement d'applications en contexte industriel

Environnement technique :

C++, Lua (Scripting), Qt, Git / Svn, Jenkins, Jira, Java, Visual Studio, Windows, Casques VR/AR

### Développement mobile

Auto-entrepreneur Monde / De 2016 à 2017



Durant un voyage de un an, développement en itinérance

Actions :

- Développement Serveur Node JS
- Développement d'applications Android Natif

Résultats :

- Application de sondage géolocalisé pour du porte à porte

Environnement technique :

Android studio, Java, Node JS, Mongo DB

### Stage de fin d'études et thèse

Laboratoire ICube Strasbourg / De janvier 2012 à novembre 2015



Travail dans une équipe d'une dizaine de personnes dans le milieu de la recherche en informatique. Thèse orientée sur l'optimisation pour la détection de collision dans les environnements virtuels

Actions :

- Recherche dans le domaine de la réalité virtuelle et de la représentation 3D
- Développement C++ d'applications d'optimisation basée sur la représentation d'objet ou de l'environnement avec des cartes combinatoires
- Travail en autonomie et en équipe
- État de l'art sur les sujets de la détection de collision, les techniques de représentation 3D et le path finding
- Présentation scientifique d'articles, de poster, rédaction de mémoire de thèse
- Enseignement à l'IUT d'Haguenau durant les 2 premières années
- Collaboration avec une équipe de l'IHU Strasbourg pour une application médicale des résultats de thèse

Environnement technique :

C++, Qt, OpenGL, Git, Linux

Enseignement :

Java, Javascript, Mathématiques, Algorithmique

## Certifications

The Complete 2020 Flutter Development Bootcamp with Dart Réalisée sur Udemy entre Avril et Juin 2020

Qualifications : Flutter, Dart, Firebase, Design d'applications mobile / web

## Game Jams

En petite équipe de 4 personnes, challenge de création d'un jeu sur un thème donné en 72h.

Participations aux Ludum Dare 44 et 45 à retrouver sur pitiot.eu

Environnement technique : C#, Unity 3D, Blender