

# Thomas PITIOT

## Ingénieur et Docteur en Informatique

Intéressé par l'optimisation, l'industrie du jeu et l'IA

### Expériences professionnelles

#### Ingénieur Développement

[Diginext](#) Toulouse / De décembre 2017 à avril 2020

Membre de l'équipe produisant le logiciel Inscape, une plateforme permettant de créer et de publier des applications 3D interactive de manière simplifiée. J'ai travaillé sur des aspects variés du logiciel tels que le modèle de données et l'encryptage ou l'intégration sur android et des dispositifs d'AR/VR type HoloLens. On m'a également confié un chantier relatif à la transmission de connaissance au sein de l'entreprise. Outils et langages : **C++**, **Java**, **Lua**, **Qt**, **Git**, **Jenkins**

#### Developpement mobile

[Auto-entrepreneur](#) Carcassonne / De 2016 à 2017

Développement d'applications Android et hybrides. Gestion côté client et serveur. Ex : Application pour du sondage porte à porte (**Android natif**)

#### Stage de fin d'études et thèse

[Laboratoire ICube \(anciennement LSIIT\)](#) Strasbourg / De février 2012 à décembre 2015

**4 ans de développement en C++** utilisant des bibliothèques Qt et OpenGL dans le domaine de la détection de collision pour les environnements virtuels

### Éducation

#### 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

**Mots clés** : *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 multicompetences centrée sur l'informatique.

**Spécialisations** : Réalité virtuelle, Intelligence artificielle, optimisation

### Compétences

#### Organisation

SCRUM, Process Agile, Jira, Jenkins, Gestionnaires de version : Git, SVN


#### Programmation


C++, C, Java, Javascript, Lua, Android natif, Flutter / Dart


#### Logiciels et outils

Qt Creator, Visual Studio suite, Android Studio, Unity

 30 ans

 [thomas@pitiot.eu](mailto:thomas@pitiot.eu)

 [pitiot.eu](http://pitiot.eu)

 Pacsé

 Français

 Permis B

 Monde

### Voyages

**Eurasie du nord** Voyage culturelle  
2016 - 2017

Danemark, Suède, Norvège, Finlande, Russie, Mongolie, Corée du Sud, Japon et Chine.

### Centres d'intérêts

#### Voyages

Tennis de table, padel, randonnée

Jeux en général mais particulièrement les jeux de stratégie

### Langues

Français

Natif

Anglais

Bilingue

Espagnol

Bonne compréhension

### Publication

[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