

Thomas PITIOT

Ingénieur et Docteur en Informatique

Spécialisé dans les domaines de la réalité virtuelle

Expériences professionnelles

Auto-entrepreneur

Carcassonne / Depuis 2016

Développement d'applications Android et hybrides (ionic).

- Application pour du porte à porte
- Application de gestion des AMAPs

Stage de fin d'études

Laboratoire ICube (anciennement LSIIT) Strasbourg / Février 2012 - Août 2012

Détection de collision en temps réel pour la simulation de foule

Stage d'analyse conception

Laboratoire IBISC Évry / Juin 2011 - Août 2011

Réalisation d'une boîte à outils 3D pour la gestion des interactions avec Virtools

Publication

Deformable Polygonal Agents in Crowd Simulation

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

Auteurs : Pitiot, Cazier, Jund, Habibi & Kraemer

Diplômes & Formations

Doctorat d'Informatique

Université de Strasbourg - Laboratoire ICube Strasbourg / 2012 - 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 / 2011 - 2012

Rang : Major

Mention du Jury : Bien

Ingénieur ENSIIE

ENSIIE Évry / 2009 - 2012

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

Spécialisations : Réalité virtuelle, Intelligence artificielle, optimisation

Informatique

Programmation


OCaml, C, C++, Java, Javascript, Android natif, Schéma blocks


Logiciels et outils

Virtools, 3DVIA Studio, Qt Creator, OpenGL, Android Studio

 [thomas-pitiot](https://www.linkedin.com/in/thomas-pitiot)

 27 ans

 thomas@pitiot.eu

 +33 6 83 70 45 63

 www.pitiot.eu

 Français

 Permis B

 Mobilité : Monde

Voyages

Eurasie du nord

Voyage culturelle 2016 - 2017

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

Centres d'intérêts

Tennis de table

Jeux de stratégie

Langues

Français

Natif

Anglais

Bilingue

Espagnol

Bonne compréhension