



Guillaume MARTINEZ

Ingénieur, 22 ans

[linkedin.com/in/GuillaumeMartinez155](https://www.linkedin.com/in/GuillaumeMartinez155)

guillaume.martinez.98@gmail.com

+33 6 45 39 73 76

<https://estrambord.github.io/Portfolio>

20 chemin du Mas de Grichaud
13160 CHATEAURENARD

Permis A et B

COMPETENCES

Anglais : C1

TOEIC institutionnel : 990/990
Nombreux voyages linguistiques

Espagnol : B1

Notions académiques

Création d'applications :

C#, Unity3D

Git (GitHub, GitLab)

Kinect, HTC Vive, Magic Leap,
HoloLens

Logiciels de conception :

Catia v5, v6 (usage académique)
Autodesk 3ds max, Blender
Substance Painter, Alchemist

Soft Skills :

Méthode agile SCRUM
Communication orale et écrite
Travail en équipe
Adaptabilité

Ingénieur Informatique Développeur – Octobre 2021

EDUCATION

- 2020 - 2021 : **Master Recherche MTI3D** (Management des Technologies Interactives 3D) – *Institut Arts et Métiers, Laval Virtual Center*
- 2018 - 2020 : **Ecole d'ingénieur généraliste** – *Arts et Métiers, Cluny*

EXPÉRIENCE

- 2021 : Stage de Fin d'Etudes : **Développeur HoloLens** (6 mois)
AViSTO, Société de services ingénierie logicielle – Sophia Antipolis
Application Réalité Mixte d'initiation aux interactions avec un véhicule autonome
 - Localisation dans l'espace, suivi de trajectoire (World Anchors)
 - Communication réseau (TCP, Flatbuffers)
- 2018 - 2020 : **Représentant associatif** (« Major d'Estime »)
Rôle associatif de premier plan. Veille sociale, prévention de conflits, gestion de crise, garant de la qualité de vie étudiante
- 2019 : Stage exécutant (4 semaines)
EUROCAST, Fonderie de pièces aluminium sous pression – Lyon

PROJETS [plus de détails sur mon portfolio \(lien dans la colonne de gauche\)](#)

- Représentation de l'invisible – **partenariat avec MANN+HUMMEL**
Unity3D (C#, VFX Graph), HTC Vive
Création d'une application promotionnelle pour présenter les effets invisibles d'un purificateur d'air en Réalité Virtuelle
Représentation en Réalité Virtuelle de flux de particules
- S.A.M. – jeu Kinect multisensoriel
Unity3D (C#), Kinectv2, Kinect SDK
Création d'une expérience multijoueur de groupe
Utilisation de questionnaires d'expérience utilisateur (UX) pour améliorer l'application (basés sur meCUE et AttrakDiff)
- Star Wars Droid – apprentissage de la 3D temps réel
Autodesk 3ds Max, Substance Painter/Alchemist, Unity HDRP
Modélisation 3D et texturing de props PBR, utilisation du pipeline Unity3D HDRP pour du lighting volumétrique
Scène adaptée à une utilisation en Réalité Virtuelle

CENTRES D'INTÉRÊTS

Sport (escalade, ski, danse rock)
Lecture (science-fiction, policier)
Informatique, Jeu vidéo