

Kevin DING

📍 Ile-De-France ✉ kding0510@gmail.com ☎ 07 82 61 05 88 in Kevin DING 📄 Permis B

Prochainement diplômé d'un Master Informatique à la Sorbonne, spécialisé en interaction humain-machine, je suis à la recherche d'un poste dans le domaine de la réalité virtuelle dès septembre 2025.

Formations

Master Informatique, Sorbonne Université 2023 – 2025

Parcours ANDROIDE (Agents Distribués, Robotique, Recherche Opérationnelle, Interaction, Décision)

Licence Informatique, Sorbonne Université 2020 – 2023

Experiences

Stage M2 : Ingénieur de recherche (Unity 3D, C#, Unity XR Toolkit) Paris, France

Berger Levrault Février – Août 2025

- Développement et Conception d'une interface vocale en réalité mixte (MR) permettant d'interagir avec un assistant IA pour une application de maintenance industrielle existante, de la conception à l'implémentation.
- Recherche et analyse sur les besoins utilisateurs et les scénarios d'usage afin de concevoir des interactions contextuelles adaptées aux environnements immersifs.
- Intégration de la reconnaissance vocale, synthèse vocale (TTS), de l'affichage d'images/textes, commandes vocales et menus; évaluation du système avec 16 utilisateurs.

Projet M2 : Modélisation et Simulation Multi-Agent (Java, GAMA) Nov 2024 - Jan 2025

- Simulation de la durabilité d'une société fictive à partir de données françaises réelles sur l'agriculture, l'énergie, les transports et l'urbanisme.
- Conception UML, contribution aux modules Urbanisme et Démographie au sein d'un groupe de 8 ; validation des résultats via la survie de la population dans différents scénarios modélisés.

Projet M2 : Serious game Spy (Unity, C#, ECS, FyFy, Python) Oct 2024 - Nov 2024

- Ajout de nouvelle mécanique en utilisant une architecture ECS avec le framework Fyfy (projet à deux).
- Création d'un tableau de bord web avec Dash & Plotly pour visualiser des données de jeu.

Stage M1 : Développeur (Unity 3D, C#, Unity XR Toolkit) Paris, France

Institut des Systèmes Intelligent et Robotique (ISIR) Juin – Juillet 2024

- Développement en réalité virtuelle d'une simulation immersive et interactive de comportements adaptatifs en essaim pour agents virtuels (Boids) sur casque Meta Quest 3. Réalisation de test unitaire
- Génération procédurale de mesh pour un environnement avec évitement d'obstacles, permettant aux Boids d'interagir avec des éléments de l'environnement modifiables par l'utilisateur.
- Développement d'interactions simples et intuitives avec l'environnement via le XR Interactor.

Compétences

Langages : Python, C#, Java, JavaScript, C, Node.js, HTML

Librairies & Frameworks : NumPy, NetworkX, Matplotlib, Dash, Plotly, Unity (XR Toolkit), GAMA

Concepts & Techniques : Apprentissage par renforcement et supervisé, Programmation linéaire, Algorithmes de graphes, Systèmes multi-agents

Outils & Méthodologies : Linux, Git, Agile, Scrum, L^AT_EX, Canva, Jira, Confluence

Langues : Français (Maternelle), Anglais (B2), Mandarin (B1)

Divers

Vendeur Polyvalent Paris, France

Uniglo Opéra Juin – Nov 2023

Serveur Polyvalent Paris, France

Shinotaku 2019 - 2023

Centre d'intérêt

Escalade en bloc, Jeux de société, Jeux vidéo

Voyages : Chine, Indonésie