



## DESMYTER ÉDOUARD

12, rue de l'espérance 91800 Brunoy

Tél. portable : 06 95 06 65 43

Mail : edouard.desmyter@gmail.com

27 ans

Permis B - véhiculé

 <https://www.linkedin.com/in/edouard-desmyter-7550449a>

## COMPÉTENCES INFORMATIQUES

- > C#/C++/C
- > HTML/CSS/PHP
- > JavaScript/Node.js
- > Java
- > Python

## MAITRISE DES LOGICIELS

- > Unity : ●●●●○
- > Visual studio : ●●●●○
- > Blender : ●●●○

## COMPÉTENCES LINGUISTIQUES

- > **Anglais**
- > Séjours linguistiques au Royaume-Uni, dont un semestre de 4 mois à l'Université de Staffordshire.
- > **Espagnol**

## AUTRES ACTIVITÉS

- > Théâtre
- > Badminton
- > Basket ball
- > Voyages
- > Escape game

# INGÉNIEUR EN INFORMATIQUE

DÉVELOPPEUR PASSIONNÉ, JE CHERCHE UN POSTE EN RÉALITÉ VIRTUELLE, AUGMENTÉE ET MIXTE POUR CRÉER DES EXPÉRIENCES IMMERSIVES.

## EXPÉRIENCES

### > 2024 à aujourd'hui - Ingénieur développeur chez Inersio (marketing en B2B)

Développement d'applications mobiles (Android et iOS) en réalité augmentée avec de l'images tracking et du world tracking. Développement d'une application de réalité virtuelle pour des visites en 360° d'usines.

### > 2021-2023 - Ingénieur d'étude à l'Université Côte d'Azur

Développement d'une application sur Hololens 2 de recalage d'hologramme et de guidage d'instrument de médecine pour la pose de cathéters lors d'une curiethérapie. Ce projet alliant l'Université Côte d'Azur et Abys Médical dans une même recherche.

### > Mai à octobre 2020 - Stage de fin d'études à l'Ifsttar/Université Gustave Eiffel

Reconstitution du self-avatar pour une expérience immersive de marche piétonne dans le cadre de PEDSIVAL. Ce projet franco-allemand s'intéresse à la validité de simulateurs pour les recherches sur la sécurité des piétons.

### > 2019/2020 - Projet d'une salle de cinéma en réalité virtuelle pour une plateforme de streaming

Projet de 3<sup>e</sup> année d'école d'ingénieur en équipe de 4 étudiants.

### > Mai à septembre 2019 - Stage technique à l'Établissement public territorial Grand-Orly Seine Bièvre

Développement d'une application mobile en réalité augmentée. Son objectif est de permettre aux visiteurs véhiculés se rendant à l'Établissement de trouver des parkings pour s'y garer.

### > 2019 - Projet d'un jeu en réalité virtuelle sur Unity

Projet pour étudier la motion sickness en équipe de 3 étudiants.

## AUTRE EXPÉRIENCE

### > Juin à août 2018 - Employé commercial au rayon traiteur de Cora de Boussy-Saint-Antoine.

Expériences acquises : contact avec les clients, expérience de vente, autonomie.

## FORMATION/DIPLÔMES

### > 2017-2020 - EFREI

cycle ingénieur – filière « Image et réalité virtuelle » (IRV).

### > 2015-2017 - CPGE (MPSI-MP)