

merwanachibet

Doctorant en Réalité Virtuelle

à propos

129 avenue Aristide Briand
35000 Rennes
France

merwan.achibet@inria.fr
+33 6 0330 5677

people.irisa.fr/Merwan.Achibet
github.com/merwaaan

languages

Français – Langue maternelle

Anglais – ???
(TOEIC 940/990)

Japonais – Notions

Interêts

Mondes virtuels, Simulation, Développement de jeux, Infographie et rendu, Web dynamique.

Formation

| | | |
|-----------|---|---------------------|
| 2012–2015 | Doctorant en réalité virtuelle <i>Manipulation dextre d'objets virtuels avec retour haptique.</i> | Inria Rennes |
| 2010–2012 | Master Informatique, mention Très Bien Modélisation, Interactions et Systèmes Complexes. | Université du Havre |
| 2007–2010 | Licence Mathématiques-Informatique | Université du Havre |

Compétences

Programmation **C#, C++, Python, Java**

Web & mobile **Javascript, CoffeeScript, HTML5, Android SDK**

Outils **Unity3D, OpenGL, Bullet, Blender, Qt Creator, Visual Studio, Node.js, Git**

Hardware **Motion capture, casque de réalité virtuelle, Interfaces 3D, Arduino**

Publications

| | | |
|------|--|-------------------------|
| 2015 | THING: Introducing a Tablet-based Interaction Technique for Controlling 3D Hand Models M. Achibet, G. Casiez, A. Lécuyer, M. Marchal. ACM CHI. | Séoul, Corée du Sud |
| | Elastic-Arm: Human-Scale Haptic Feedback for Augmenting Interaction and Perception in Virtual Environments M. Achibet, A. Gérard, A. Talvas, M. Marchal, A. Lécuyer. IEEE VR. | Arles, France |
| 2014 | The Virtual Mitten: A Novel Interaction Paradigm for Visuo-Haptic Manipulation of Objects Using Grip Force M. Achibet, M. Marchal, F. Argelaguet, A. Lécuyer. IEEE 3DUI, <u>Prix du meilleur article.</u> | Minneapolis, États-Unis |
| | A Model of Road Network and Buildings Extension Co-evolution M. Achibet, S. Balev, A. Dutot, D. Olivier. AgentCities workshop within ANT. | Hasselt, Belgique |
| 2012 | Co-Evolution of the Road Network and the Land Use in a City M. Achibet, S. Balev, A. Dutot, D. Olivier. SOMC workshop within ECCS. | Brussels, Belgique |

Enseignements

| | | |
|-----------|--|--------------------------------|
| 2015 | INSA, Rennes – École d'ingénieurs Introduction à l'algorithmique et à la programmation orientée objet. | Chargé d'enseignements |
| 2014 | INSA, Rennes – École d'ingénieurs Simulation physique pour applications médicales. | Assistance et conception de TD |
| 2010–2011 | Université du Havre Le Langage C. | Tutorat |

Experience

| | | |
|------------|---|-------------------------|
| 08–09 2012 | LITIS Lab/Université du Havre Développement d'un outil de conversion de données géographiques en graphes. | Ingénieur de recherche |
| 03–06 2012 | LITIS lab/Université du Havre Simulation de l'évolution des parcelles et des routes dans la ville. | Stage de recherche |
| 04–07 2010 | BNP Paribas, Paris Développement d'un outil de back-end pour agents immobiliers. | Ingénieur |
| 07–08 2009 | Groupama Transport, Le Havre Maintenance et dépannage informatique | Technicien informatique |
| 07–08 2008 | Groupama Transport, Le Havre Maintenance et dépannage informatique | Technicien informatique |

Quelques projets personnels

| | | |
|------|--|---|
| 2015 | You are the münster Un jeu de plate-forme réalisé en 72 heures pour la game jam <i>Ludum Dare</i> en équipe de deux. | github.com/fmdkdd/yatm |
| | Cheapo.js Un interpréteur de jeux CHIP-8 et Super CHIP-8 écrit en CoffeeScript. | github.com/merwaaan/cheapo.js |
| 2014 | Boyo.js Un émulateur de Game Boy écrit en JavaScript pour fonctionner dans un navigateur. | github.com/merwaaan/boyo.js |
| 2013 | Sparkets Un jeu de bataille spatial multijoueur jouable dans le navigateur. | github.com/fmdkdd/sparkets |