

Thibaut Platet

Ingénieur développeur XR & simulation

Unreal Engine 5 / C++ · Unity / C# · VR / AR · IA

Disponible immédiatement, en CDI ou CDD. Basé à Paris, mobile en France et à l'international.

+33 6 45 50 92 04 · thibautplatet@orange.fr · github.com/ThibPltt · linkedin.com/in/thibaut-platet-547b03275



PROFIL

Je développe des applications de réalité virtuelle et de simulation. Au CEA-List, j'ai passé six mois dans le C++ d'Unreal Engine 5 sur une application VR de formation à l'assemblage industriel : j'y ai développé les aides visuelles qui montrent à l'opérateur comment une pièce se monte, avant qu'il ne la manipule. Passé par une prépa B/L et une licence de géographie, je conçois une simulation en partant de la personne qui va l'utiliser.

COMPÉTENCES

Moteurs & XR Unreal Engine 5 · Blueprints · Unity · VR · AR · Simulation physique (XDE) · Blender

Casques Meta Quest 3 · PICO 4 Ultra · HTC Vive Focus 3

Langages C++ · C# · C · Python · Java · Kotlin

Outils & IA Git / GitHub · Deep Reinforcement, Machine & Active Learning · Power BI · QGIS · ArcGIS

Méthodes Conception IHM / UI-UX · Agile / Scrum / Kanban · Gestion de projet · Documentation technique

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Ingénieur R&D stagiaire, réalité virtuelle et simulation physique 03/2026 – 08/2026

CEA-List, Laboratoire Simulation Interactive (LSI), Palaiseau · projet de fin d'études, 6 mois

- ▶ Développement en C++ (Unreal Engine 5), dans le framework propriétaire du LSI, des aides visuelles en VR d'une application de formation à l'assemblage industriel sur le moteur physique XDE : des « fantômes » de pièces rejouent les degrés de liberté de chaque liaison mécanique pour guider l'opérateur.
- ▶ Interaction VR : téléportation, saisie d'objets physiques via les manipulateurs XDE, interactions et abstractions en Blueprints.
- ▶ Conception, développement et débogage en méthode Agile, jusqu'aux bugs qui n'apparaissent qu'en build Release.
- ▶ Rédaction de la documentation technique du module, diffusée dans le laboratoire.

Stagiaire en géomatique 06/2024 – 08/2024

ENEDIS, Direction régionale Languedoc-Roussillon, service cartographique, Montpellier

- ▶ Constitution de grilles d'étude de données territoriales sous QGIS et ArcGIS.
- ▶ Tri de données avec Python et Power BI.

PROJETS

TerraPolis réalité augmentée · chef de projet ENSIM 5A

Simulation environnementale et anthropologique en AR, pilotée par Deep Reinforcement Learning (CNN). Unity, Python.

SOLAS réalité virtuelle · chef de projet, équipe de 4 ENSIM 4A

Serious game pour apprendre l'astronomie en VR. Unity, C#.

Mystic Minigolf minigolf en réalité virtuelle, en binôme. Unity, C#. ENSIM 4A

The Undead Clock mini-jeu de survie sous Unreal Engine 5, entièrement en Blueprints. ENSIM 5A

Bilan Carbone 2023 de l'ENSIM · chef de projet ENSIM 3A

FORMATION

Diplôme d'ingénieur en informatique, spécialité Interaction Personnes-Systèmes, ENSIM (Le Mans) 2023 – 2026

Licence 3 Géographie et Aménagement du territoire, Le Mans Université, en double cursus 2023 – 2024

CPGE B/L Lettres et Sciences sociales, Lycée Henri IV (Béziers) 2021 – 2023

LANGUES ET ACTIVITÉS

Langues français (langue maternelle), anglais B2 (TOEIC 815/990)

À l'étranger 3 mois de volontariat dans une ferme au Royaume-Uni (2025), Model United Nations en Allemagne (2024)

Ailleurs équipier polyvalent chez LIDL (été 2023), membre de l'association des donneurs de sang (EFS) de Laurens depuis 2022

Entrepreneuriat statut national d'étudiant-entrepreneur, Pépite Pays de la Loire (2025) : projet d'application mobile avec IA

Centres d'intérêt Réalité Virtuelle et Augmentée, simulations XR, Intelligence Artificielle, sciences sociales. Permis B.