

Édouard Desmyter

Développeur XR · AR / VR / MR · Unity

Spécialisé dans la conception d'expériences immersives sur mobile, HoloLens 2 et plateformes 3D. Expérience en R&D médicale, industrie B2B et simulation.

06 95 06 65 43

edouard.desmyter@gmail.com

Brunoy, Île-de-France

[edesmyter.netlify.app](#) →

[LinkedIn](#) →

Permis B · Véhiculé

28 ans

Compétences

Compétences techniques

AR VR MR

Développement web

Développement mobile

Langages

C# C++ C JavaScript

Node.js HTML/CSS

Python Java

Outils

Unity Cursor Figma

Blender

Mobile

Android iOS

Langues

Français

Langue maternelle

Anglais

Bon niveau professionnel

Espagnol

Intermédiaire

Formation

2017 – 2020

EFREI Paris

Cycle ingénieur

2015 – 2017

CPGE MPSI-MP

Classe préparatoire

Intérêts

Théâtre • Badminton •

Basket-ball • Voyages •

Escape game • Boxe.

Expérience professionnelle

Ingénieur développeur XR, web et mobile

2024 – Aujourd'hui

Inersio

Agence marketing B2B

- ▶ Développement d'applications mobiles AR (Android & iOS) avec image tracking et world tracking sous Unity/C#.
- ▶ Conception d'une application de visite virtuelle 360° d'usines en réalité virtuelle.
- ▶ Conception et développement d'interfaces web destinées à la démonstration produit et à la communication B2B.

Unity Xcode Cursor AR VR Mobile Web

Ingénieur d'étude XR • R&D médicale

2021 – 2023

Université Côte d'Azur × Abys Médical

Recherche appliquée · guidage chirurgical · curiethérapie

- ▶ Développement d'une application HoloLens 2 pour le recalage d'hologrammes en environnement clinique.
- ▶ Conception d'un système de guidage d'instruments médicaux pour la pose de cathéters en curiethérapie.
- ▶ Collaboration entre laboratoire universitaire et partenaire médical sur un prototype validé.

Unity HoloLens 2 R&D médicale MR Tracking Recalage

Stage fin d'études • Simulation immersive

Mai – Oct. 2020

IFSTTAR / Université Gustave Eiffel

Projet PEDSIVAL · franco-allemand · sécurité piétonne

- ▶ Reconstitution du self-avatar dans un simulateur de marche piétonne en réalité virtuelle.
- ▶ Contribution à l'étude de la validité des simulateurs pour la recherche en sécurité des piétons.

Unity HTC Vive Avatar 3D VR Simulation

Projets académiques

Salle de cinéma VR • Plateforme de streaming

2019 – 2020

Projet 3e année ingénieur en équipe de 4 · conception d'un espace VR interactif de visionnage de films.

Jeu VR Unity • Étude de la motion sickness

2019

Projet étudiant en équipe de 3 · environnement immersif conçu pour étudier le mal des transports en VR.