

AUBRY Mathias

Ingénieur en développement informatique

📍 95210 Saint-Gratien, Île-de-France | ✉ mathias.aubry.pro@gmail.com | ☎ +33 7 83 37 94 79 |
🔗 aubryportfolio.fr | 🚗 Permis B

À PROPOS

Ingénieur diplômé de la filière informatique et applications de ESIEE Paris, je recherche un poste en CDI dans le domaine de la 3D appliquée à l'imagerie médicale, le jeu vidéo, les effets spéciaux dans le monde du cinéma et la simulation.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- Apprenti — ESIEE Paris / KNDS France Training**09/24 – 09/27
- Participation au développement, à l'évolution et à la maintenance d'une solution propriétaire de formation immersive en 3D et XR sous Unity (C#).
 - Développement d'un pipeline IA multimodal en temps réel intégrant vision par ordinateur (OpenCV), reconnaissance vocale (Vosk), inférence locale par LLM/VLM (Mistral) et synthèse vocale (Piper TTS).
 - Développement d'un chatbot IA local intégrant un système RAG, la gestion du contexte et de l'historique conversationnel.
- Stagiaire — ESIEE Paris / Service Informatique Malakoff Humanis**07/23 – 08/23
- Développement d'une méthodologie d'automatisation de fusion de données (Excel).
 - Méthode adoptée par l'équipe de la « Gestion des Actifs ».
 - Manipulation de bases de données en vue d'automatisation de tâches (Excel).

FORMATIONS

- Cycle ingénieur Informatique et Applications en apprentissage**2024–2027
- ESIEE Paris & KNDS France Training
- Unity 3D & VR | OpenGL | C++ | C# | C | Git | Python
- Cycle préparatoire**2022–2024
- ESIEE Paris
- Maths | Physique | Electronique | Informatique (Java, C)
- Bac Maths (expertes) Physique — Mention Bien, Section européenne**2022
- Lycée Gustave Monod | Enghien-Les-Bains 95880

PROJETS

- Détail des projets sur mon portfolio : AubryMathias.fr
- Computer Graphics — C++ / OpenGL 3.3 / GLSL (2026)**
- Moteur de rendu 3D temps réel en binôme : chargement de modèles OBJ, illumination Phong/Blinn-Phong, Fresnel-Schlick, rendu hors écran (FBO), 8 post-traitements et interface ImGui en temps réel.
- Head In the Cloud — Unity3D / C# / VR (2025–2026)**
- Expérience VR multi-environnements sur Meta Quest 2 : hub central avec portails, mini-jeu de tir, labyrinthe d'horreur et escape room. Shaders personnalisés via ShaderGraph.
- Hold'Em — Python / Arcade (2025)**
- Jeu 2D développé en équipe de 5 lors d'une GameJam de 2 jours et demi sur le thème « Vous n'êtes pas au centre de l'histoire ». Le joueur incarne les ennemis du héros pour le ralentir. Menu, cutscenes et 3 scènes jouables réalisés de bout en bout.
- Where The Darkness Took Them — Unity3D / C# (2023–2025)**
- Jeu d'exploration et d'horreur développé sur 1 an et demi. Système de cinématiques, shaders custom (brouillard, ray-marching) et optimisation via occlusion culling.

COMPÉTENCES & LANGUES

- | | | | | | |
|--------------|-----------------------|-----------|--------------------------------|-------------------------------------|---------------|
| ▪ Unity (C#) | ▪ Unreal Engine (C++) | --- | ▪ Anglais C1 — TOEIC (975/990) | ▪ Français C2 — Certificat Voltaire | |
| ▪ Python | ▪ Ollama | ▪ Git | --- | ▪ Espagnol B1 | ▪ Japonais A1 |
| ▪ GIMP | ▪ Audacity | ▪ Blender | --- | | |

HOBBIES & ASSOCIATIF

- Apprentissage **autodidacte** : Guitare, chant, piano
- Club Musique ESIEE Paris : organisation d'évènements, concerts
- Photographie
- Tir à l'arc en compétition depuis 2018
- Musculation