

Florian Boisset

Ingénieur Informaticien spécialisé en Développement 3D Temps Réel – Unity | XR

✉ florian.boisset2@gmail.com | ☎ 06 24 69 01 65 | 🌐 florian-boisset.ovh
📍 Florian BOISSET | 📍 126 route des Vainges, 74380 Nangy, France



Expérience & Projets

Projet personnel – Jeu vidéo publié sur Itch.io

Jan 2026 - Mar 2026

AGAGAB – A Game About Growing A Bean (Unity, C#)

- Conception, développement complet et publication d'un jeu 3D solo sous Unity (game design, gameplay, IA)
- Gestion de la progression : boutique in-game, système de sauvegarde
- Développement d'agents ennemis avec détection et comportements dynamiques

Stage – Technologies Immersives (VR)

Avril – Septembre 2025

ASSYSTEM EOS – Venelles (13)

- Conception et supervision de simulations VR pour le projet ITER
- Développement d'outils d'analyse ergonomique
- Conception et intégration d'UI/UX sous Unity

Projet – Simulation et Régulation de Drone

Nov. 2024 – Mars 2025

ISIMA – Aubière (63)

- Modélisation physique du drone et régulation (PID)
- Mise en place d'un contrôle distant via architecture client/serveur
- Automatisation des trajectoires et esquive d'obstacles

Stage – Recherche Opérationnelle

Mars – Juil. 2024

Université Fédérale de Minas Gerais – Brésil

- Implémentation et amélioration d'un modèle d'optimisation
- Développement d'heuristiques pour la résolution de cas complexes

Projet – Réalité Virtuelle & Vulgarisation Scientifique

Fév. – Mars 2024

ISIMA – Aubière (63)

- Définition et prototypage d'animations interactives illustrant des phénomènes physiques
- Développement de l'application sous Unity pour une expérience immersive accessible au grand public
- Relecture, validation et amélioration du code produit par l'équipe

Formation

Cycle Ingénieur en Informatique

2022 – 2025

Clermont Auvergne INP – ISIMA, Aubière (63)

Spécialisation : Informatique des Systèmes Interactifs pour l'Embarqué et le Virtuel

L1–L2 Mathématiques & Informatique

2020 – 2022

Université Clermont Auvergne

Baccalauréat S – Sciences de l'Ingénieur (mention Très bien)

2020

Option : Informatique et Science du Numérique

Compétences Techniques

Moteurs 3D

Unity (Unity3D), Godot

XR / Immersif

OpenXR, XR Interaction Toolkit, AR Foundation, Meta Quest, HTC VIVE, PICO, MRTK, VR, AR, MR

Langages

C++, C#, C, Java, Python

Outils

Git, Visual Studio, VS Code

Domaines

Réalité Virtuelle (VR), Réalité Augmentée (AR), XR, Simulation temps réel, Jeu vidéo 3D, UI/UX, Modélisation physique, Optimisation

Langues

Anglais

TOEIC : 850 (niveau professionnel)

Espagnol

Notions de base

Mobilité géographique :

France entière | AURA – Véhiculé, permis B

Centres d'intérêt

Education canine | Développement de jeux vidéo | Randonnée/Raquettes | Théâtre d'improvisation