



JEREMIE BORDAS

Ingénieur Recherche & Développement

OBJECTIF PROFESSIONNEL

Passionné de nouvelles technologies et d'innovation, j'aimerais trouver un poste en recherche et développement, idéalement dans un domaine lié aux nouvelles formes de communication homme / machine (objets connectés, réalité virtuelle et augmentée, intelligence artificielle) dans lequel je pourrais exprimer mes compétences techniques et créatives.

CONTACT

+33 6 70 97 36 43

jeremie@jbordas.com

jrmb.fr

COMPETENCES

Techniques

VR/AR, Unity 3D, C#

C++

Android, Python

Arduino, Processing

Graphic design

Personelles

Adaptabilité

Créativité

Organisation

Autonomie

Langues

Français

Anglais

Espagnol

EXTRA-PROFESSIONNEL



EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

LR Technologies

Ingénieur Recherche et Développement

Consultant R&D sur des applications industrielles de réalité virtuelle et augmentée dans le domaine de l'aéronautique

2015

Dassault Aviation :

-

Réarchitecture d'un projet de réalité virtuelle dédié à la formation des mécaniciens avions Falcon. Implémentation de nouvelles fonctionnalités.

présent

Airbus Group :

Reprise d'un projet d'optimisation du passage de câbles électriques au sein d'un fuselage avionique et développement d'un visualiseur 3D.

Développement de nouveaux cas d'utilisation pour une application de réalité augmentée assistant le personnel sur les chaînes de montage.

Gingalab

2015

Lead Développeur

Développement d'une application web de montage vidéo

2014

VRLab

-

Développeur

2015

Développement d'applications de sensibilisation à la réalité virtuelle

Institut de l'Internet et du Multimédia

Doctorant - Enseignant Chercheur

Travail de recherche sur le sujet de "La contagion émotionnelle dans les univers virtuels" à l'école doctorale "Esthétique, sciences et technologies des arts" de l'Université Paris 8 et en collaboration avec l'IIM :

2011

-

2013

État de l'art de l'informatique affective (étude et développement de systèmes et appareils ayant la capacité de reconnaître, exprimer, synthétiser ou modéliser les émotions humaines)

Développement d'un modèle émotionnel pouvant être partagé à d'autres agents artificiels.

Implémentation d'une œuvre artistique représentant une abstraction de la communication émotionnelle entre les différents agents.

Encadrement de projets étudiants en tant que référent technique / programmation.

2009

-

2010

Auto-Entrepreneur

Développeur Gameplay

Développement de mécanique de gameplay pour l'adaptation du jeu Noitu Love 2 sur console.

EDUCATION

2010 - 2014 Recherche doctorale en sciences et technologies des arts

Sujet de recherche : La contagion émotionnelle dans les univers virtuels

Université Paris VIII (Saint-Denis)

2009 - MSc Informatique - Multimédia et Animation Numérique

École Supérieure de Génie Informatique (Paris)

2007 - BSc Computer Games Programming

University of Teesside (Middlesbrough, UK)

PUBLICATIONS

OMNEMOTION : The propagation of emotions

[2014] Bordas J., 2014, OMNEMOTION : The propagation of emotions, In VRIC'14

Proceeding of the Virtual Reality International Conference: Laval Virtual.

ACM Press, New-York, NY.

Contaminating Crowds' Emotional States

[2014] Bordas J., Tschirhart F., 2014, Contaminating crowds' emotional states,

In SummerSim '14 : Proceedings of the 2014 Summer Simulation Multiconference

Article No. 42 . Society for Computer Simulation International San Diego, CA, USA.