



Gilbert DEMORGNY

Ingénieur XR / Formateur

Développeur d'application RV et RA, j'interviens sur des POC ou sur des projets plus avancés.

Ingénieur ENSAM, je me suis reconverti après plusieurs années dans l'industrie.

Intégrateur et développeur, je travaille principalement sur UNITY et UNREAL.

Donner vie aux projets, ce n'est pas seulement livrer un exécutable mais faire en sorte qu'il soit utilisé et que les utilisateurs soient satisfaits.

☎ 07 68 06 82 82

✉ gdemorgny@dreamtogo.fr

📍 Gémenos, France

in [Profil LinkedIn](#)

COMPETENCES

Professionnelles

- Unity
- Unreal
- Git
- Expérience XR
- Définition du besoin
- Formation
- Python

Personnelles

- Sérieux
- Organisé
- Curieux

LANGUES

- Anglais : Courant

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

HEX-PRIME | Ingénieur XR

Mai 2022 – Actuellement

Co-développement d'applications XR en partenariat avec HEX-PRIME.

Ecole Méliès | Formateur XR section jeux vidéos

Octobre 2021 – Actuellement

Formation sur Unreal aux expériences VR.

Apprentissage des spécifications du support et des modifications de gameplay.

GRETA Aix-Marseille | Formateur développement C# / Unity

Novembre 2021 – Actuellement

Formation au langage C# et à son utilisation dans le moteur de jeu Unity.

Apprentissage des spécifications pour les applications XR

DREAM TO GO | Dirigeant

Mars 2016 – Actuellement

Conception et développement d'applications XR pour mes clients.

Conseil pour la définition des besoins

VIRTUAFIRE | C.T.O.

Novembre 2019 – Octobre 2020

Conception et développement de l'application Virtuafire avec conception d'extincteurs connecté à l'expérience de réalité virtuelle

FORMATIONS

Certification de Formateur

2021

Ingénieur mécanique spécialité maintenance / ITII (via l'ENSAM)

2000 – 2003