

Florian Poscente

Étudiant ingénieur en XR et IA

Recherche d'alternance en IA – rythme 1 semaine / 3, oct. 2026

florian@poscente.fr

07 68 12 34 18

GitHub : Flyrik

LinkedIn : florian-poscente

Portfolio : <https://poscente.fr/>

Profil

À l'issue de mon Mastère Spécialisé en Data & IA Générative à EFREI Paris, je serai ravi de mettre à profit mes compétences au sein de Dassault Systèmes.

Études

Mastère Spécialisé — EFREI Paris, Villejuif **2026 – 2027**
Data & GenAI Engineering

Cycle Ingénieur — EFREI Paris, Villejuif **2021 – 2026**
Spécialisation en Technologies Immersives et Intelligence Artificielle

Expérience

Stagiaire Ingénieur R&D en XR (Apple Vision Pro) – Stellantis 03/2026 – 09/2026

- Développement de PoC en réalité augmentée pour des cas d'usage métier en environnement industriel.
- Exploitation des capacités de perception de l'Apple Vision Pro (eye tracking, hand tracking, spatial mapping, placement 3D).
- Étude comparative streaming vs embarqué, optimisation de scènes 3D et analyse des performances.
- Contribution à des tests cliniques utilisateurs AR et présentation de résultats via démonstrations internes.
- Technologies : Unity (C#), Unreal Engine, Swift, visionOS, Nvidia Omniverse, Autodesk VRED, Python.

Stagiaire Ingénieur R&D Simulation 3D et cognition – Laboratoire LMC² 11/2024 – 04/2025

- Projet pluridisciplinaire (Informatique & Neurosciences) en collaboration avec la SNCF.
- Modélisation 3D d'une cabine de train à partir de plans techniques sur Blender.
- Développement d'un test attentionnel sur Unity basé sur le modèle de Posner : gestion de stimuli visuels/auditifs, collecte de métriques comportementales (temps de réaction, taux d'erreur...) en CSV.
- Technologies : Unity (C#), Blender.

Projets

JOY 2.0 Février 2026

Développement dun robot interactif pour enfants (7-12 ans) aidant à la gestion des émotions via un chatbot local empathique (TinyLlama + LoRA), la reconnaissance faciale (DeepFace) et une interface vocale (faster-whisper). Python, OpenCV, Scikit-learn, Pandas, Matplotlib, Seaborn, Vision par ordinateur.

SpeakXR (Finaliste du concours EFREI-Innovation) Juillet 2025

Application de réalité virtuelle qui simule des prises de parole en public dans des environnements immersifs (amphithéâtre, salle de classe) et analyse du discours via IA pour fournir un feedback immédiat et objectif. Unity (C#), Meta Quest, Azure Speech SDK, Blender.

Compétences

Langages : Python(TensorFlow, PyTorch, Scikit-learn, NumPy, Pandas), Javascript, C, Java

Outils & Plateformes : Git, GitHub, Linux

XR/3D : Unity (C#), Blender, Unreal Engine, WebXR, Nvidia Omniverse, VRED, Swift (Apple Vision Pro)

Data & IA : Machine Learning, Deep Learning, NLP, IA générative, SQL, fine-tuning, RAG, LLM, agents IA, Text preprocessing, Prompt engineering, Model evaluation, Data visualisation(Matplotlib, Seaborn)

Soft skills : Esprit d'équipe, autonomie, curiosité, créativité

Informations complémentaires

Langues : Français (natif), Anglais (B2 — TOEIC 885)

Centres d'intérêt : Tennis, Athlétisme (compétitions), Fitness, Piano, IA, 3D, XR