

Thomas SPINNEWYN

FORMATION

2023 - Gradé compartiment moteur électrique SNA type rubis

2021 - Gradé zone av. SNA type rubis

2020 - BE MOMACH - Marine Nationale

2019 - Bac STI2D spécialités EE (Énergie et environnement)

Mention AB

EXPÉRIENCES

05/24 -

**Marine Nationale
FANLAB**

EXPERT MODÉLISATION 3D ET SIMULATEUR

- Recueil et formalisation du besoin opérationnel à partir des attentes
- Conception de cahiers des charges
- Rédaction de synthèses, fiche de tâches, comptes rendus
- Élaboration de maquettes
- Travail en méthodologie agile
- Priorisation des actions en fonction des ordres et des contraintes opérationnelles
- Prendre connaissance et se servir des retex pour améliorer un projet
- Encadrement de stagiaires et alternants
- Optimisation des performances d'un projet en tenant compte des contraintes techniques et des plateformes de déploiement (PC, mobile, casque VR, etc.).

2020 - 2024

Marine Nationale

MOMACH - SNA TYPE RUBIS

- Maintenance élec, pompier, radioprotection, gestion des installations de la propulsion, gestion des installations électrique, gestion des usines à oxygene, ronde d'étanchéité, stage survie / sauvetage

PROJETS

SHIPSPOTTER

Création d'une simulation immersive de veille passerelle à bord d'une FREMM - Spécialement conçu pour l'entraînement à l'identification des bateaux et aéronefs.

- Création d'assets 3D (modèles, textures, animations)
- Réalisation de scripts en C# dans Unity permettant la création de scénarios

SIMULATEUR 20MM

Développement d'un simulateur opérationnel du Nexter narwhal 20 mm présent à bord des bâtiments de combat.

- Création de scénarios de combat réalistes incluant des conditions environnementales variées
- Développement d'une console de commande physique proche de la réalité
- Reproduction 3D de la tourelle
- Développement d'une interface intuitive et proche de la réalité pour une expérience utilisateur optimale

VISITE VR SONAR

Développement d'un outil permettant d'explorer virtuellement les installations du sonar présent sur FREMM. Permet l'entraînement des marins aux procédures spécifiques liées au fonctionnement du sonar

- Conception d'un système complexe d'expérience immersive en VR
- Modélisation des installations proche de la réalité pour un entraînement optimal

COMPÉTENCES

LOGICIELS MAÎTRISÉS :

- Solidworks
- Unity
- Blender
- Vscodé
- Suite Adobe
- Suite Office

LANGAGES MAÎTRISÉS :

- HTML
- CSS
- JS
- C#