



# Noé Guillaumin

Testeur QA - CDD/CDI

- Courbevoie - FRANCE
- +33 6 67 46 93 93
- [noeguillaumin@gmail.com](mailto:noeguillaumin@gmail.com)
- <https://www.noeguillaumin.com>

## Langues

Français

Anglais

## Compétences

### Qualité & Tests

Détection & classification de bugs,  
Validation fonctionnelle d'applications,  
Tests en conditions réelles et sur cas limites (stress tests)

### Outils & Environnements

Gitlab, Trello, Miro, Notion, Draw.io, Suite Adobe, Suite Microsoft, Unity3D, Unreal Engine, Godot, Blender, Fusion360, KiCad

### Langages de Programmation

C#, C++, Python, Git Bash, HTML, CSS, Vue.js

## Publications

**Flexible Reality: Can Pseudo-Haptics Enhance Vibration Intensity Perception in Co-Located AR Interaction?**  
2025

<https://hal.science/hal-05294843/>

## Centres d'Intérêts

### Technologie

Veille Technologique, Développement d'applications VR, Développement de jeux vidéo

### Autres

Urbanisme, Jeux Vidéo, Synthétiseurs, Badminton, Solarpunk Enjoyer

## Autres jobs

Agent Polyvalent  
Garde d'Enfants  
Professeur Particulier en Maths

## Profils

- [Noé GUILLAUMIN](#)
- [Antoinoe](#)
- [Noé GUILLAUMIN](#)

## Expériences Professionnelles

**Jury de soutenance de projets étudiants** Janvier 2026  
 <https://www.iim.fr>

Analyse de la qualité, de la cohérence et de la présentation des rendus d'étudiants

**Obvious Technologies** Mars - Août 2024  
Développeur Unity C#  
 <https://oodaworld.com/fr/>

- Identification, reproduction, qualification et suivi de bugs
- Collaboration en équipe, notamment **avec l'équipe QA**
- Programmation C# orienté objet sous Unity3D

**INRIA** Avril - Août 2023  
Ingénieur de Recherche  
 <https://inria.fr/fr>

- Conception de l'architecture sous Unity3D
- Identification, analyse et correction de bugs au cours du développement
- Mise en place d'expérimentations utilisateur (*protocoles, scénarios, collecte de données*)
- Publication du papier de recherche à IHM2025

**Farm3** Avril - Août 2022  
Développeur C#  
 <https://www.farmcube.eu>

- Traitement de données en temps réel sous Unity3D
- Détection, analyses et correction de bugs
- Tests en temps réel sur des cas concrets, avec retours positifs des utilisateurs
- Évaluation des limites liées à l'AR pour le cas d'usage

## Formation

**Institute For Future Technologies (ESILV/IIM)** 2022-2025  
Ingénieur Informatique  
 <https://ift.devinci.fr>

- Double diplôme (*Master Of Science*)
- Conception de technologies innovantes, via le MIT Media Lab
- Mise en place de processus de tests et de validation d'applications

**IIM Digital School** 2019 - 2022  
Programmation de Jeux Vidéo  
 <https://www.iim.fr>

- Conception & Programmation de jeux vidéo en équipe.
- Game Jams
- Publication d'un de nos jeux sur le Play Store

**ESTIAM** 2018 - 2019  
Informatique  
 <https://www.estiam.education>

Dev Web - Technologies Embarqués - Big Data - Programmation de Jeux Vidéo

## Projects

### 2D Olfactory Map

Outil de développement en **C#** pour la conception d'applications **VR** incluant des retours olfactifs

### Dynamic Weather System

Modification de la météo et des cycles nycthémeraux virtuels selon des données en temps réel (météo, date, position géographique). Utilisé dans un projet Unity C# du MIT