



Noé Guillaumin

Testeur QA - CDD/CDI

📍 Courbevoie - FRANCE

📞 +33 6 67 46 93 93

✉️ 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

Languages 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

Nanterre - France

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

Rennes - France

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

Paris - France

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 nyctéméraux virtuels selon des données en temps réel (météo, date, position géographique). Utilisé dans un projet Unity C# du MIT