



# 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

JavaScript, Python, C#, C++, Git Bash,  
HTML, CSS

## 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, Trains, Synthétiseurs, Jeux  
Vidéo, 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