



✉ noeguillaumin@gmail.com
🌐 noeguillaumin.com
📍 France
☎ +33 6 67 46 93 93

Langues

Français
Anglais

Réseaux sociaux

🐦 Antoine
in Noé Guillaumin
📺 @noeguillaumin

Atouts

Collaboration en équipe
Organisation
Analyse

Compétences

Logiciels
Unity3D - Unreal Engine - Arduino
- Draw.io - Blender - Fusion360 -
KiCad
Langages de programmation
C# - C++ - HTML - CSS - Vue.js -
Python
Programmation SOLID & DRY
Rythme AGILE et SCRUM
Suivi de Projets
Github - Gitlab - Trello - Miro -
Notion
Conception d'architecture
logicielle
Développement d'API
Gestion de Bases de Données

Centres d'intérêt

Réalité Virtuelle
Veille Technologique
Urbanisme (Solarpunk)
Jeux Vidéo
Synthétiseurs
Badminton

Noé GUILLAUMIN

Développeur Informatique - CDI / CDD

Motivé par la création de logiciels innovants, je souhaite apporter une curiosité technique, une capacité d'adaptation rapide et une collaboration efficace pour contribuer aux projets de votre équipe.

Diplômes et Formations

- Double Master Ingénieur Informatique
De 2022 à 2025 **Institute For Future Technologies (ESILV/IIM)** Courbevoie
 - Obtention d'un double diplôme (Master Of Science)
 - Conception de technologies innovantes (VR, IA, Robotique, ...)
 - Collaboration sur des projets VR issus du MIT Media Lab
- Bachelor Programmation de Jeux Vidéo
De 2019 à 2022 **IIM Digital School** Courbevoie
 - Conception & Programmation de jeux vidéo en équipe.
 - Participation à des Game Jams
 - Publication d'un de nos jeux sur le Play Store
- Informatique
De 2018 à 2019 **ESTIAM** Paris
Études générales dans l'informatique (Développement Web, IA, Électronique,...)

Expériences professionnelles

- Jury de Soutenance
Janvier 2026 **IIM Digital School** Nanterre
Analyse et notation des soutenances de projets étudiant
- Développeur C#
Depuis mars 2024 **Obvious Technologies** Nanterre
 - Développement de nouvelles fonctionnalités
 - Observation, classification et résolution de bugs
 - Collaboration étroite avec les différentes équipes
- Ingénieur de Recherche
D'avril 2023 à août 2023 **INRIA** Rennes
 - Étude de l'état de l'art sur l'haptique
 - Conception de l'architecture d'un projet de réalité virtuelle
 - Développement complet de l'application sous Unity
 - Observation et analyse des résultats en Python
 - Rédaction, publication et présentation d'un papier de recherche à IHM2025
- Développeur C#
D'avril 2022 à août 2022 **Farm3** Paris - France
 - Analyse du prototype de l'application
 - Conception application AR sous Unity
 - Traitement de données en temps réel
 - Présentation de l'application aux agronomes

Projets

2D Olfactory Map · IFT / MIT Media Lab (2025)
- Conception d'un outil sur Unity facilitant le développement d'applications virtuels et immersifs incluant des retours olfactifs. Connection sans-fil avec un appareil permettant de diffuser des odeurs à l'utilisateur en temps réel selon sa position dans le monde virtuel. Mise en place d'une expérimentation pour calculer les performances de l'outil et publication des résultats.

Dynamic Weather System · IFT / MIT Media Lab (2024)
- Mise à jour graphique du projet "Doppelmarsh" du MIT Media Lab sous Unity HDRP. Développement d'un outil permettant à l'utilisateur de modifier la météo du monde virtuel en manipulant des données environnementales (température, humidité, pression, etc.)

Conception et développement de jeux vidéo · IIM Digital School (2019-2022)
Retrouvez les jeux vidéo que j'ai développés avec mes équipes sur itch.io (<https://noeguillaumin.itch.io>)