



Vincent Lambert

Doctorant



(+33)6 47 54 36 73



vincent.lambert@univ-grenoble-alpes.fr



<https://vincent-lambert.gitlab.io/website/>



Université Grenoble Alpes, Laboratoire LIG, Bâtiment IMAG (Bureau 360), 700 avenue Centrale, 38401 Saint Martin d'Hères, Isère, France

FORMATION

09/2022 – Actuel

Doctorat en IHM

Sujet de thèse : « Découvrabilité et représentation des interactions par micro-gestes de la main ».

Université Grenoble Alpes

Saint Martin d'Hères, Isère, France

09/2019 – 07/2022

Diplôme d'ingénieur ENSIMAG

Formation d'ingénieur en Informatique et Mathématiques appliquées avec une spécialisation en Ingénierie des Systèmes d'Information.

Grenoble INP - Ensimag

Saint Martin d'Hères, Isère, France

09/2017 – 07/2019

CPGE PCSI-PSI

Préparation intensive aux concours d'entrée en école d'ingénieur.

Lycée Paul Cézanne

Aix-en-Provence, Bouches-du-Rhône, France

07/2017

Baccalauréat S mention Très Bien

Diplôme obtenu au sein de la section SI avec l'option Latin.

Externat Saint Joseph

Ollioules, Var, France

PARCOURS PROFESSIONNEL

21/02/2022 – 22/07/2022

Projet de fin d'études (stage de 6 mois)

Sujet de stage : «Discoverability des micro-gestes en Réalité Augmentée».

Université Grenoble Alpes

Saint Martin d'Hères, Isère, France

25/05/2021 – 6/08/2021

Stage Assistant Ingénieur (2-3 mois)

Sujet de stage : «Portabilité Windows-Linux».

Conversion automatique des solutions Visual Studio en projets Cmake.

Metrologic Group

Meylan, Isère, France

ENSEIGNEMENT

14/09/2022 – 16/11/2022

Interaction multimodale et sur supports mobiles

Suivi de projet et soutenances (31 heqTD).

Polytech Grenoble – M2

28/09/2022 – 07/12/2022

Cours Experience Utilisateur (UX)

Suivi de projet (16,5 heqTD) et examen de 1h (rédaction de sujet et correction).

Université Grenoble Alpes – M2

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

22/08/2022 – 26/08/2022

Participant à la summer school

Formations à l'IHM avec des pairs (~25h).

AFIRM CHI 2022 – Padoue, Italie

15/12/2022 et 04/04/2023 – 08/04/2023

Etudiant volontaire

Gestion technique du comité de programme (~7h).

Gestion du micro, logistique à l'UTT et logistique du gala (~15h).

IHM 2023 – Troyes, France

Diplômé ingénieur ENSIMAG en 2022, je me suis découvert une réelle appétence pour l'Interaction Humain-Machine (IHM) lors de mes dernières années d'études.

Depuis, j'ai pu acquérir plus d'un an d'expérience dans le milieu de la recherche et me spécialiser sur le thème des microgestes de la main.



Langue maternelle



C1 (validé par TOEIC)



B2 (d'après le CECR)



A1 (d'après le CECR)

Compétences techniques :

Design : Inkscape, Gimp, Blender

Informatique (intermédiaire) :

Ada, Rust, C, C++, Git, Javascript, SQL, Assembleur

Informatique (Confirmé) :

Java, Python, HTML, CSS, LaTeX

ENGAGEMENTS ASSOCIATIFS

09/2021 – 09/2022

Association des Faluchards Grenoblois

Président

Gestion d'événements étudiants (soirées trimestrielles et weekend spécial annuel a ~150 personnes), de commandes groupées et de partenariats locaux.

04/2020 – 05/2021

Pole Communication de l'Ensimag

Président

Écriture pour le journal d'école mensuel et prise de photographies/vidéos.

04/2020 – 05/2021

Bureau des Arts (BDA) de l'Ensimag

Vice-trésorier

Budgets prévisionnel de l'année (Solde de trésorerie ~4500€). Organisation de deux soirées Quiz en distanciel (~60 personnes sur Discord pendant 4h).

05/2020 – 12/2020

Ensimagaming

Reponsable communication

Gestion en binôme de la communication. Mise en place de la chaine Twitch de l'association. Organisation et commentaire de tournoi Rocket League.

10/2019 – 04/2020

Puls'Art – Liste BDA Ensimag 2020

Vice-trésorier

Budgets prévisionnel de la semaine d'événements culturels (Total ~8000€).

ACTIVITE PERSONNELLE

08/2015 – Actuel

Création d'un jeu de rôle papier intitulé « Mondes Jumeaux »

Game designer, écrivain, conlanger et support technique

Création d'un jeu de rôle papier avec système de règles, lore, bêta-tests et quêtes. Création d'une langue avec grammaire, vocabulaire, système d'écriture et donc fonte pour les fichiers numériques associés. Réalisation d'une interface graphique avec JavaFx pour l'exploration du jeu, une modification aisée de ses variables et pour la création assistée d'un personnage.

01/2014 – 08/2017

Modification de jeux existants (hack-rom)

Game designer, scénariste et génie technique

Création de multiples hack-roms (jeux modifiés) basée sur l'univers de Pokémon.