

VINCENT LAMBERT

Ingénieur et doctorant en informatique

@vincent.lambert29@gmail.com

vincent-lambert.gitlab.io/website/

14 rue des déportés du 11 novembre 1943, 38100 Grenoble, France

Vincent-LAMBERT

0009-0002-7983-0949



FORMATION

Doctorat en Interaction Humain-Machine

Équipe IIHM du Laboratoire d'Informatique de Grenoble

Septembre 2022 – Actuel

Saint Martin d'Hères, France

Sujet de thèse: « Découvrabilité et représentation des interactions par microgestes de la main ». Publications: [1], [2], [3].

- Extensions [Inkscape](#) et logiciels d'expérience en [Python](#) (Inkex, Mediapipe, OpenCv), application de smartwatch ([Kotlin](#) avec [Android Studio](#)), site statique ([HTML/CSS/JavaScript](#)) et dynamique ([NodeJs/Express](#))

Diplôme d'ingénieur ENSIMAG

Grenoble INP - Ensimag

Septembre 2019 – Juillet 2022

Saint Martin d'Hères, France

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

- Principaux projets en [Java](#), [C](#), [SQL](#) et [HTML/CSS/JavaScript](#)
- Petits projets en [Python](#), [Rust](#), [VHDL](#)

CPGE PCSI-PSI

Lycée Paul Cézanne

Septembre 2017 – Juillet 2019

Aix-en-Provence, France

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

Baccalauréat S mention Très Bien

Externat Saint Joseph

Septembre 2017

Ollioules, France

Diplôme obtenu au sein de la section SI, option Latin.

PARCOURS PROFESSIONNEL

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

Université Grenoble Alpes

21 Février 2022 – 22 Juillet 2022

Saint Martin d'Hères, France

Sujet de stage: «Discoverability des micro-gestes en Réalité Augmentée». Publication [2] écrite pendant la thèse sur les expériences menées lors de ce stage.

- Images 2D ([Gimp](#), [Inkscape](#)), modélisation 3D ([Blender](#)), application en Réalité Augmentée ([Unity](#)), site statique ([HTML](#), [CSS](#), [JavaScript](#))

Stage Assistant Ingénieur (2-3 mois)

Metrologic Group

25 Mai 2021 – 06 Août 2021

Meylan, France

Sujet de stage: «Portabilité Windows-Linux». Conversion automatique des solutions [Visual Studio](#) en projets [CMake](#) (fait en [Python](#)).

FIERTÉS



Mon Jeu de Rôle

10 ans de travail pour créer un univers complet et un système de jeu original



Mes engagements associatifs

3 associations pendant le covid



Ma thèse

manuscrit en cours d'écriture...

LANGUES



Français

Langue maternelle



Anglais

C1 (TOEIC) et B2 (First)



Espagnol

B2 (d'après le CECR)

ASSOCIATIONS

Association des Faluchards Grenoblois

Président

Septembre 2021 – Septembre 2022

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

Pôle Communication de l'Ensimag

Président

Avril 2020 – Mai 2021

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

Bureau des Arts (BDA) de l'Ensimag

Vice-trésorier

Avril 2020 – Mai 2021

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

Ensimagaming

Reponsable communication

Mai 2020 – Décembre 2020

Gestion en binôme de la communication. Mise en place de la chaîne Twitch de l'association.

ENSEIGNEMENT

R212 Intégration

IUT 1 Grenoble - L1

📅 A venir

Suivi de TP et d'examen (20 heqTD).

R111 Intégration

IUT 1 Grenoble - L1

📅 08 Octobre 2024 – 03 Décembre 2024

Suivi de TP et d'examen (22 heqTD).

Interaction multimodale et sur supports mobiles

Polytech Grenoble - M2

📅 13 Septembre 2022 – 15 Novembre 2022

Cours, suivi de projet et soutenances (41 heqTD).

Cours Experience Utilisateur (UX)

Université Grenoble Alpes - M2

📅 28 Septembre 2022 – 07 Décembre 2022

Suivi de projet (16,5 heqTD).

Interaction multimodale et sur supports mobiles

Polytech Grenoble - M2

📅 14 Septembre 2022 – 16 Novembre 2022

Suivi de projet et soutenances (31 heqTD).

Cours Experience Utilisateur (UX)

Université Grenoble Alpes - M2

📅 28 Septembre 2022 – 07 Décembre 2022

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

PUBLICATIONS

📄 Articles de Journal

- [1] Vincent Lambert et al. "Studying the Simultaneous Visual Representation of Microgestures". In: *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.* 8.MHCI (Sept. 2024). DOI: 10.1145/3676523.
- [2] Vincent Lambert et al. "Studying the Visual Representation of Microgestures". In: *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.* 7.MHCI (Sept. 2023). DOI: 10.1145/3604272.

👥 Conference Proceedings

- [3] Vincent Lambert. "Representing microgestures interaction for wearable computing". In: *Proceedings of the 25th International Conference on Mobile Human-Computer Interaction*. MobileHCI '23 Companion. Athens, Greece: Association for Computing Machinery, 2023. ISBN: 9781450399241. DOI: 10.1145/3565066.3609740.

Organisation et commentaire de tournoi Rocket League.

Puls'Art – Liste BDA Ensimag 2020

Vice-trésorier

📅 Octobre 2019 – Avril 2020

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

ENCADREMENT

Jad Berjawi (M1)

📅 12 Février 2024 – 23 Août 2024

Sujet de stage: « Develop a Unity AR plugin for hand microgestures ».

Raphaël Demoulin (L3)

📅 30 Mai 2023 – 28 Juillet 2023

Sujet de stage: « Programmation d'une API pour la représentation de microgestes de la main ».

AUTRES EXPÉRIENCES

Séminaire LOKI

📅 3 juin 2024 – 5 juin 2024

📍 Lille, France et Hastière, Belgique

3 jours de présentations et discussions sur les travaux de recherche de l'équipe LOKI.

PHD LIG Madness

📅 21 Mai 2024

📍 Saint Martin d'Hères, France

Présentation de ma thèse en 2 minutes. Ré-compensé avec 2 autres doctorants.

eNSEMBLE Autumn School

📅 05 Octobre 2023 – 07 Octobre 2023

📍 Saint Martin d'Hères, France

Trois jours de formations en Interaction Humain-Machine avec des pairs venant d'universités françaises (~20h).

Etudiant volontaire IHM 2023

📅 04 Avril 2023 – 08 Avril 2023

📍 Troyes, France

Gestion technique du comité de programme (~7h). Gestion du micro, logistique à l'UTT et logistique du gala (~15h).

PROJETS PERSONNELS MAJEURS

Créateur des règles, de l'univers et des outils

Jeu de rôle papier

📅 Août 2015 – en cours

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.

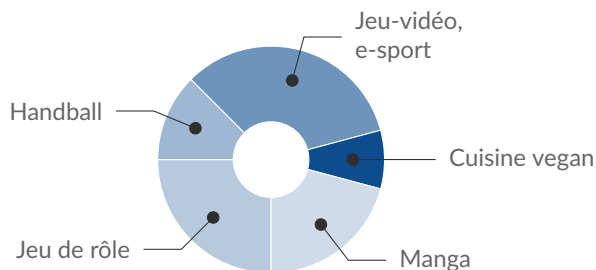
Game designer, scénariste et aspects techniques

Modification de jeux existants (hack-rom)

📅 Janvier 2014 – Août 2017

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

AUTRES INTÉRÊTS



Formation SAFE

📅 24 Février 2022

📍 En ligne

Formation au soutien face aux agressions sexistes et sexuelles (VSS). Vidéos, discussions et questionnaire incluant des aspects statistiques, sociologiques, psychologiques et juridiques (~5h au total). Sensibilisation à l'accompagnement des victimes et auteur·rice·s de VSS.

AFIRM CHI Summer School

📅 22 Août 2022 – 26 Août 2022

📍 Padoue, Italie

Formations à l'Interaction Humain-Machine avec des pairs (~25h).