

GUILLAUME PARRAT

INGÉNIEUR R&D EN PROTOTYPAGE ET TECHNOLOGIES CRÉATIVES

Ingénieur en microélectronique et télécommunications, je conçois des dispositifs interactifs et immersifs mêlant IA, temps réel et création numérique.


Mon parcours associe ingénierie industrielle, formation et prototypage, au service de projets d'innovation mêlant performance technique, expérience utilisateur et impact sociétal.



INFORMATIONS

 Mes créations : [@guigparrat](#)

 guillaume.parrat@gmail.com

 +33 6 98 01 90 30

 [Chronologie projets ASCII:](#)

 Anglais courant, Italien

FORMATIONS

**Ecole d'ingénieur INPG
Phelma - Micro-électronique
et telecoms (alternance) -
Mention bien**


Grenoble (2017 - 2020)


**DUT GEII - Génie Electrique
Informatique industrielle**

IUT La Garde (2015 - 2016)

CPGE MPSI - Dumont D'Urville
Validation pour passage en PSI*

CERTIFICATIONS

 2020 - Summer of Unreal Engine -
INCAS Training

 2020 - TouchDesigner Operation
Foundation - The Interactive &
Immersive HQ

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Ingénieur R&D en Design et Intelligence Numérique

Herman & Arnal | Mars 2025 - Décembre 2025

- Centralisation d'un écosystème fragmenté vers une stack unifiée Odoo 18 ↔ N8N. Déploiement automatisé de l'infrastructure sur serveur.
- Accélération de la production de contenus et standardisation de la communication client grâce à des agents IA, libérant du temps aux architectes pour les tâches à forte valeur ajoutée.
- Optimisation des processus internes, traçabilité complète, pilotage de l'activité et capitalisation des savoirs : CRM personnalisé, suivi projet avec feuilles de temps, site web avec capture leads, mind map journalisé.

Ingénieur R&D - Formateur IA

Auto-entrepreneur | Novembre 2023 - Novembre 2025

- Entraînement immersif à la prise de parole avec feedback émotionnel temps réel via R&D simulateur VR (Unreal Engine, LLM, analyse biométrique et audio).
- Engagement et sensibilisation du public via installations d'art numérique interactif (vidéo mapping, Kinect, capteurs, électronique) favorisant l'exploration de nouveaux modes de narration.
- Accueil autonome et interactif : conception d'agents conversationnels (RAG, synthèse vocale naturelle).
- Démystification de l'IA auprès de publics variés : animation de conférences et formations sur les modèles génératifs.

Chargé de production de contenus immersifs

CNAM Toulon | Novembre 2022 - Novembre 2023

- Intégration de l'immersif dans les pratiques pédagogiques via formations d'acculturation/médiation aux technologies de réalité étendue (serious games, vidéos 360°, VR/AR).
- Formation d'enseignants sur l'IA : conception et animation de parcours d'acculturation (méthode ABCD, théorie et exemples concrets autour de l'IA générative).

Ingénieur microélectronique en Qualité-Fiabilité

STMicroelectronics - Radio-fréquences / Aérospatial

Alternance ingénieur | Septembre 2017 - Septembre 2020

- Traçabilité complète des projets de qualification de microprocesseurs (RF, aérospatial) par méthodes Agile, PDCA, 8D et conformité JEDEC.
- Réduction du temps de traitement de qualification d'une semaine à 30 minutes via le développement d'un outil Python d'analyse de dérive statistique (fichiers STDF, génération rapports PPT/Excel) .

SKILLS

• Langages & programmation

Python · Bash · C++ · Go · JS · GLSL · VHDL

• Systèmes, DevOps & automatisations

Docker · N8N · Git · Linux · CI/CD

• Hardware & électronique

Raspberry Pi · Arduino · ESP8266 · Capteurs (Kinect, Leap Motion, LiDAR) · CAO électronique (KiCad, EasyEDA)

• IA, vision & agents

PyTorch · OpenCV · MediaPipe · LLMs (RAG, agents, orchestration) · Whisper · ComfyUI

• Systèmes interactifs & temps réel

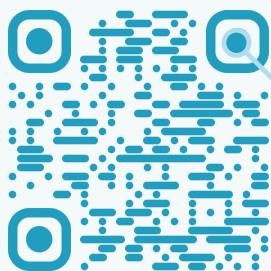
Unreal Engine · TouchDesigner · Three.js · Processing

• Visualisation & mapping

Resolume Arena · HeavyM · TouchOSC · MAPIO2PRO · Pangolin QuickShow

• Knowledge & productivité augmentée

Mind Map avec Obsidian (Second Brain PARA / Zettelkasten)



Explorez le hub :
code · parcours ·
créations