



Antoine ROUCAU

Etudiant en Ingénierie
Informatique - 3ème
année ESILV



06 66 66 36 43



antoine.roucau@gmail.com



[Linkedin](#)

21 ans (21/03/2003)

Montpellier
34000

Recherche de travail
Saisonnier pour 2/3 mois

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Hackathon

1. Hussar Academy - Problématique de HP : Intelligence artificielle (certification) - Avril 2023

- Compréhension des attentes d'une entreprise
- Recherche d'une solution avec des conseillers en R&D
- Gestion de la complexité d'un projet (implémentation)

Assistant-Consultant

Stage avec la consultante Catherine Montagné,
consultante en créativité et innovation - Juillet 2024 -
Septembre 2024 (3 mois)

- Benchmark et recherche de tendance
- Production de présentation, rapport, visuelle et analyse
- Analyse et évaluation des processus de la consultante pour implémenter l'utilisation de l'IA dans ses processus de travail.

Serveur sur plage

La Plage des Artistes, Plage privée - Restaurant, Le Grau-
du-Roi, CDD Juin 2022 - Août 2022 (3 mois)

- Accueil et Service des clients.
- Gestion des imprévus.
- Adaptabilité et exécution multitâche (service au bar et restaurant)
- Travail très physique (11h, 6 jours sur 7, dans le sable et sous le soleil)

Projet

1. Création de jeux vidéo (Personnelle)

- Étude poussée sur DOTS d'UNITY
- Planification et prototypage rapide d'un projet
- Résolution des problèmes et apprentissage en autonomie
- Exploration de tous les techniques reliée aux jeux vidéo (dev, visuel, animation, son et lumière)

2. Projet d'imagination et d'exploration (PIX) (Ecole) :

PIX1-Creation d'un ornithoptère en suivant un cahier des charges et PIX2-Creation d'un robot quadrupède en MOA-MOE

- Lecture et création d'un cahier des charges
- Amélioration et prototypage répété sur une solution
- Rédaction de rapports multiples (état de l'art, théorique, avancement, notice d'utilisation, REX)

3. Étude statistique (Pandas) d'une entreprise (Ecole) :

- une quinzaine de paramètres sur des jeux mobiles
- Nettoyage et normalisation d'un jeu de données
- Analyse et production d'hypothèses sur l'influence des données sur le succès d'un produit

Co-Animateur

Brila, Organisme de formation bilingue avec enfants et adultes, Montréal, CDD Juin 2018 - Juil. 2018 (2 mois)

- Animation colonie d'enfants (8-12 ans)
- Apprentissage du dialogue et de l'écoute des besoins des enfants.
- Conversations et interactions en Anglais

COMPETENCES TECHNIQUES

- Unity : Avancé
- Python : Autonome
- C# : Autonome
- UX : Autonome
- HTML/CSS : Autonome
- Pandas : Autonome
- Blender : Maîtrise Partielle
- SolidWorks : Notions
- Krita : Notions
- Arduino IDE : Débutant
- Animation : Débutant
- MySQL : Débutant

COMPETENCES RELATIONNELLES

- Anglais (B2 TOEFL)
- Leadership
- Travail d'équipe
- Résolution de problèmes
- Créativité
- Aisance relationnelle

FORMATION

Diplôme d'ingénieur :
ESILV - Ecole Supérieure d'Ingénieurs
Léonard de Vinci

2022 - En cours (Année 3), Paris La Défense

- 1. Maths
 - Probabilité, Méthode numérique ...
- 2. Physique
 - Eco-Conception, Optimisation ...
- 3. Informatique
 - Language Python, IA, Machine Learning

Certificat de Maitrise avancée de
ChatGPT et Midjourney :

Flint, 2024

Design Thinking (certification) :

ESILV, 2023, Paris La Défense

Baccalauréat :

2022, Montpellier

Mention Bien (15,3), Maths et NSI

SPORT ET PASSION

- Voyage (ouverture d'esprit et aventure)
- Jeux Vidéo (performance et diversité)
- Création de Jeux Vidéo (détermination et rigueur)
- Musculation et Boxe (sang froid et discipline)
- Poly Créatif (imagination et création)