

Lucas Renaudie

6 Rue Lavoisier, Paris 75008 | +33 6 99 31 69 37 | lucas.renaudie@mail.mcgill.ca | [Mon Portfolio](#)

FORMATION

Lycée Jean-Pierre Vernant

Option Internationale du Baccalauréat (Anglais) – Mention Bien

Sept. 2018 – Juin 2021

Sèvres, FR

McGill University

Bachelor of Arts in Computer Science, Minor in Mathematics

Sept. 2021 – Déc. 2024

Montréal, CA

Blender Course at Les Gobelins

Formation intensive de 150 heures en Blender, chez Les Gobelins (Paris)

Mars 2025 – Avril 2025

Paris, FR

- Modélisation 3D, dépliage UV et matériaux, rig et animation 2D/3D, rendu lighting et compositing, FX et environnement 3D

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Stage de Développement Web, chez Oscaro (Oscaro.com)

Avril 2024 – Sep. 2024

Stage au sein de l'équipe de développement front-end chez Oscaro

Paris, FR

- Développement sur le site web d'Oscaro (codage en ClojureScript)
 - Résolution de bugs, ajout de tracking (de clicks sur boutons, changements de page, etc.)
- Développement sur l'application mobile d'Oscaro (codage en TypeScript React, HTML et CSS)
 - Création et modification de features, implémentation de style, ajout de tracking, optimisation de code
 - Implémentation et utilisation d'appels API (via Swagger) pour communiquer avec le back-end
- Utilisation quotidienne de Gitlab, Jira et Figma

PROJETS INFORMATIQUES (VOIR PORTFOLIO)

Projet universitaire de Développement Web

Sep. 2024 – Déc. 2024

Conception et implémentation d'une plateforme de réservation de meetings (projet full stack)

Montréal, CA

- Utilisation de XAMPP, codage en PHP SQL, JavaScript, HTML et CSS
- Back-end: Création de compte, login, création, réservation, modification et annulation de meeting, etc.
- Front-end: Design entier des pages, avec un style interactif, élégant et intuitif, s'adaptant à la taille de l'écran

Projet universitaire d'Intelligence Artificielle

Sep. 2024 – Déc. 2024

Implémentation d'un agent d'IA pour jouer au jeu "Reversi" – 7ème place sur 150 au tournoi

Montréal, CA

- Codage en Python - usage d'algorithmes d'IA, notamment Monte Carlo Tree Search et Alpha-Beta Pruning
- Implémentation d'une fonction d'évaluation pour estimer la valeur d'un état de jeu (à base d'une somme pondérée de valeurs heuristiques). Utilisation d'algorithme génétique pour optimiser les poids de la fonction
- Pruning du search space et mémoïsation d'état de jeu pour éviter les computations redondantes

Projet autodidacte en Développement Game

Jan. 2025 – Fév. 2025

Conception et création d'un jeu Unity 2D, codage en C#

Paris, FR

- Mouvements, attaques, ennemis et pièges, interactions, animations, effets sonores, gestion de la caméra
- Main menu, pause menu, game over/victory screen

COMPETENCES TECHNIQUES

Langages: Java, C#, Python, JavaScript/TypeScript (React), PHP, SQL, HTML/CSS, Bash, Assembleur, OCaml

Outils: Unity, Blender, XAMPP (Apache), IntelliJ, VSCode, Git (GitLab, GitHub, GitKraken), Jira, Figma

LANGUES

Bilingue français - anglais

- 5 ans d'école primaire aux Etats-Unis
- Collège et lycée à sections internationales (8h de cours supplémentaires par semaine)

CENTRES D'INTERETS

Musique

- Joueur de batterie depuis l'âge de 5 ans. Concerts et compositions publiées sur SoundCloud et Spotify

Sport

- Gymnastique de haut niveau - compétitions régionales
- Ski et snowboard, kitesurf, tennis