



Isaac MENARD

+337 83 92 81 01

menardisaac@gmail.com

isaacmenard.github.io

profil Kaggle

LinkedIn

LANGUES

- Anglais professionnel
- Français

INTERÊTS

- Escalade: Intérieur —
- Pratique régulière depuis 5 ans
- (en voie et bloc)

ÉDUCATION

- Ecole de Game Design ISART Digital
- Mastère | 2021 - aujourd'hui
- Spécialité **Data Analysis**

ISART
DIGITAL

Data analyst

Étudiant en Master de Game Design, spécialisé en analyse de données avec une expérience technique en **Python** et en développement d'outils, à la recherche d'un **stage** ou d'une **alternance**.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Languages: Python, SQL, C#, JS

Data Analyse: Structure des données, analyse des performances (KPI), automatisation, machine learning

Visualisation & création de rapports: Power BI, Excel, Google Sheets

Communication: Rédaction technique (articles sur Medium), conception collaborative

Outils: Git, PowerBI, Excel, Adobe

PROJECTS

KPI Analyse pour un jeu 2024-Aujourd'hui 🧑‍🤝‍🧑6

- **Designé, implémenté et analysé** un système de suivi de gameplay pour collecter des **données en jeu**.
- Utilisé **PowerBI** pour visualiser et interpréter les métriques du comportement des joueurs, soutenant des décisions de conception basées sur les données.

ML Computer Vision - Classificateur de fleurs 2025 🧑‍🤝‍🧑1

- Développé un modèle **Machine Learning** en Python sur **Kaggle** pour classer plus de **180 espèces de fleurs**, avec 87 % de précision.
- Utilisé des techniques de vision par ordinateur pour le prétraitement et l'entraînement avec des bibliothèques ML courantes.

Projet Data - Prédiction de Médicament des Patients 2025 🧑‍🤝‍🧑1

- Réalisé une **analyse de données** pour créer un modèle Python **prédisant** la médication selon des symptômes comme la fièvre et la température.

PROFESSIONAL EXPERIENCE



TECHNICAL DESIGNER LUDOTECH 2024

Programmation de systèmes embarqués

- Designé et **équilibré** des systèmes de gameplay en s'appuyant sur les **données des joueurs**.
- Programmé en **Python** dans le cadre d'un projet de robotique, en appliquant la logique dans un environnement réel
- Collaboré avec des équipes **pluridisciplinaires** en utilisant **Git** et **Excel** pour appuyer des décisions de game design basées sur les données.



TOOL DEVELOPER DADA! Animation 2022-2023

Responsable du pôle Unity pour le développement d'outils

- Designé des outils pour aider les artistes 3D en optimisant les workflows d'animation et les processus d'intégration des assets
- Collaboré avec les artistes et développeurs, utilisant **Git** pour le contrôle de version et mettant en place des **tests automatisés** pour garantir la fiabilité des outils

Bénévolat

Sapeur-pompier volontaire 2019-2023

Expérience de pompier (plus de 200 interventions, PSE1/PSE2) développant de solides compétences en résolution de problèmes et en communication pour accompagner les personnes en situations critiques.