

Lucas HERFORT



1 allée des Galants Courts
C709, 91 000 Évry



22/08/1997, 24 ans
Asnières-sur-Seine (92)



lucas.herfort@gmail.com



06 52 26 46 35



<https://www.linkedin.com/in/lucas-herfort/>



<http://portfoliolucasherfort.e-monsite.com/>

Gestion de projet

GitLab / GitHub • Trello •
Méthode agile (scrum)

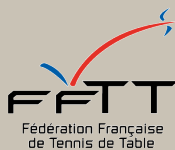
Langues

Anglais : B2 - Linguaskill
Espagnol : notions

Centres d'intérêt

Sport

Pratique du tennis de table
Courcouronnes CO (91)
Niveau départemental (classé 5)



Informatique

- Développement jeux vidéo
- Réalité virtuelle / augmentée

Musique

- Guitare sèche
- Guitare électrique



Aéronautique

Obtention du BIA en 2013
Vols sur Cessna

Recherche d'opportunités en développement Réalité virtuelle
ou augmentée à partir de Septembre 2022

Diplômes et Formations

2021



Master 2 Réalité virtuelle et systèmes intelligents

Double cursus au sein de l'Université
Paris-Saclay

De 2018 à 2021



Formation Ingénieur Informatique

ENSIIE Évry-Courcouronnes, 91

École Nationale Supérieure d'Informatique pour
l'Industrie et l'Entreprise

De 2015 à 2018

CPGE filière TSI

Lycée Léonce Vieljeux La Rochelle, 17

Admission au concours Centrale-Supélec

Expériences professionnelles

Depuis octobre
2021

CDD Ingénieur études et développement

CNRS Evry-Courcouronnes, 91



Participation au projet ANR « SYNCHRO-TC »
visant à réaliser une application de rééducation
pour des personnes atteintes de traumatismes
crâniens.

De mars 2021 à
août 2021

Stagiaire développement réalité virtuelle

IBISC Evry-Courcouronnes, 91



Développement et évaluation d'un simulateur
immersif pour la formation d'opérateurs en
anesthésie locorégionale échoguidée

De juin 2019 à
août 2019

Stagiaire développement mobile

RATP Group Fontenay-sous-Bois, 94



Développement d'une application pour smartphone
Android avec Windev Mobile

Compétences informatiques

En web

HTML5, CSS3, PHP7, JavaScript, SQL, XML

Langages

Java, C/C++, C#, Wlangage, Kotlin, Python,
Ocaml

Logiciels

Unity 3D, Windev Mobile, Android Studio,
Blender