

Narada MAUGIN

Etudiant en master de science

Intéressé par la recherche, je suis actuellement étudiant en M2 Logos à l'Université Paris Cité, où je suis formé en mathématiques, en informatique, en linguistique et en philosophie. Titulaire d'une licence de mathématiques, j'ai réalisé un premier travail de recherche en histoire des sciences au Centre François Viète (Université de Nantes) puis un stage de recherche au LMSADE (Université Paris-Dauphine - PSL) sur les modèles de langage appliqués au poker.

narada.maugin@etu.u-paris.fr

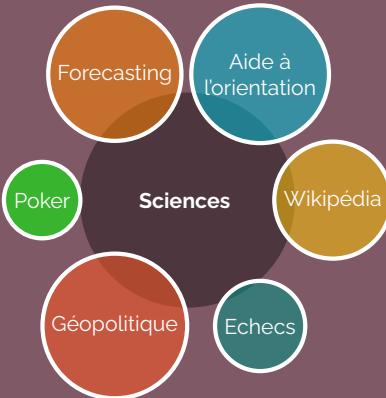
06.86.85.19.21

Paris

Permis B

[in/narada-maugin](#)

CENTRE D'INTÉRÊTS



FORMATION

Juin 2026
Sept 2024



Master de science pluridisciplinaire

UNIVERSITÉ PARIS CITÉ · Paris



Le master LOGOS de l'Université Paris Cité est un programme pluridisciplinaire qui englobe toutes les sciences du langage : logique, informatique, linguistique et philosophie.

Juin 2024
Sept 2022



Licence de mathématiques

NANTES UNIVERSITÉ · Nantes



Algèbre linéaire, algèbre générale, théorie de la mesure, topologie, analyse numérique (python), analyse complexe, probabilités, statistiques. Logique (prolog), programmation (C++). Anglais.

Juin 2022
Sept 2021



Prépa scientifique MP2I

LYCÉE CLEMENCEAU · Nantes



Classes préparatoires aux grandes écoles MP2I. **Mathématiques, physique, informatique** (C, OCaml, SQL), ingénierie, philosophie, anglais.

Participation à la conception d'une expérience visant à évaluer l'efficacité de rond-points pour piétons.

Juin 2021
Sept 2020



Baccalauréat général

LYCÉE DAVID D'ANGERS · Angers



Spécialités **mathématiques** et **physique-chimie**. L'option mathématiques expertes a été suivie à distance avec le CNED. Mention très bien.

EXPÉRIENCES

Janvier 2026
Mai 2025



Chercheur stagiaire

LMSADE, UNIVERSITÉ PARIS-DAUPHINE - PSL · Paris



Stage sous la direction du Pr. Tristan Cazenave ayant donné lieu à un article accepté à Advances in Computer Games 2025.

Développement d'un agent de poker, SpinGPT, fondé sur un LLM entraîné par fine-tuning et reinforcement learning sur un corpus d'environ 1 million de mains de poker. Évaluation par différentes métriques et match contre Slumbot, bot champion du monde de poker, que SpinGPT a battu. Conception de la plateforme springpt.lmsade.fr, recrutement d'une centaine de joueurs et analyse de plus de 50 000 mains jouées dans le cadre d'une expérience dotée de 1 000 €.

Juillet 2024
Mai 2024



Chercheur stagiaire

CENTRE FRANÇOIS VIÈTE · Nantes



"Poker : itinéraire scientifique d'un jeu controversé, du XVIII^e siècle à aujourd'hui". Sous la direction de Lisa Rougetet, historienne des sciences. TER narrant l'origine du poker, retracant son évolution ainsi que son attrait tant populaire que scientifique, jusqu'au développement de Pluribus en 2019, un bot de poker capable de surpasser les meilleurs joueurs du monde.

Juillet 2020
Sept 2019



Entraîneur d'échecs

L'ECHIQUIER ANGEVIN · Angers



Cours d'échecs hebdomadaires à destination de jeunes joueurs angevins.

Enseignements des premières ouvertures, de la tactiques, de la stratégie, des finales usuelles. Préparation et accompagnement lors des championnats jeunes.



PUBLICATIONS & COMMUNICATION

2025 (à paraître)



SpinGPT: A Large-Language-Model Approach to Playing Poker Correctly

ADVANCES IN COMPUTER GAMES 2025 (ACG 2025, LNCS, SPRINGER)

Article de conférence présentant SpinGPT, un agent de poker fondé sur un grand modèle de langage entraîné sur des mains réelles et des mains générées par solveur.

Oct 2025



Global PIQA: Evaluating Physical Commonsense Reasoning Across 100+ Languages and Cultures

PREPRINT, ARXIV:2510.24081

Prépublication présentant Global PIQA, un benchmark de raisonnement de bon sens physique couvrant plus de 100 langues et variétés linguistiques, construit de manière collaborative pour évaluer les modèles de langue dans des contextes culturellement situés.

30 juin 2025



PokerGPT : jouer (correctement) au poker avec un grand modèle de langage.

COMMUNICATION, PFIA'25 – ATELIER « JEUX ET IA / MAFTEC », DIJON

Exposé présentant des résultats préliminaires sur l'utilisation de modèles de langage de grande taille pour jouer au poker, dans le cadre de l'atelier « Jeux et IA / MAFTEC » de PFIA 2025.