



MAXIME LITTIERE

PROGRAMMEUR / DEVELOPPEUR

Game Design / Software

Qui suis-je ?

Programmeur curieux et passionné, j'aime résoudre des problèmes en recherchant des solutions simples.

Exploration

Créativité

Intuition

Apprenant

Flexibilité



+33 6 21 02 45 31



maxime.littiere06@gmail.com



<https://juicy-frog.com/>



15 Bld Christian Lafon
Résidence Les Cazeaux
83 700 SAINT RAPHAEL

EXPERTISE

- **Programmation :**
C, C++, C#, Rust, Haskell, Racket (Lisp), HTML, CSS
- **Outils et Bibliothèques :**
Unity, Unreal Engine, Godot, OpenGL, Raylib, Bevy, GLFW, SDL, DearImGui, FMOD, debugging (GDB), Vim, Blender, Aseprite, Photoshop, Illustrator
- **Architectures de Code :**
ECS, Data-driven, component-based, OOP
- **Sourcing**
Git, SVN, gestion de repository

LANGUES UTILISÉES

- Anglais Professionnel
- Espagnol Intermédiaire

EXPERIENCE

Création de l'entreprise JUICY FROG

Depuis 2019

Réalisation complète de jeux vidéos de la pré-production au déploiement (Steam, Android, iOS)
Prototypage, UX, physique, direction artistique
Gestion de tests internes (Google Play Console)
Collaboration en équipe pluridisciplinaire (Marketing, Dev, QA, publishing)
Réalisation et publication de **3 jeux** :
Moneygun Run (+5M joueurs), Dangerous Blaster (Steam), Word Royal (Android)
Participation à des Game Jams (**1ère place** Pot-au-Jeu 2.0)
Rendu graphique avec OpenGL (modèles 3D, textures, shaders)

Collaboration VOODOO

2021-2023

Développeur de Jeux Videos (Réalisation - Publication)

Stand Paris Games Week

2018

Mise en avant de mon projet d'étude ayant reçu un prix de l'ICAN

Collaboration APTILINK

2017

Développeur de Serious Games (Programmation - Gestion Projet)

FORMATION / SAVOIR FAIRE

- Création et intégration d'assets de jeux
- Développement de jeux mobiles
- Optimisation des performances de jeux et de l'utilisation de la mémoire
- Gestion des comportements NPC
- Intégration de systèmes de monétisation dans le jeu

Licence Designer du numérique - Ecole ICAN - Paris

2018

Spécialisation en développement de jeux vidéo
Game Design - Level Design - Graphic Design - Sound Design

Prépa HEC - Lycée Estienne d'Orves - Nice
CPGE ECT

2013-2015

BAC STMG- Lycée Simone Veil - Valbonne (06)
Mention Bien

2013

MÉTHODOLOGIE

Agile

Gestion de projet

Trello, JIRA, Codecks.io