

# Maxime Capuano

39 rue Raphael, Le Puy-en-Velay, France

07 78 39 57 69   maxime.capuano@tutanota.com

---

## Éducation

Licence professionnelle 2018 - 2019

- IUT du Puy-en-Velay, France.
- Intérêts académiques: imagerie médicale, mathématiques, algorithmie et programmation 3D.
- Développement d'un logiciel de visualisation d'images médicales par IRM, avec le moteur de jeu Unity et le casque de réalité mixte Hololens.

DUT 2015 - 2017

- IUT du Puy-en-Velay, France.
- Intérêts académiques : connaissances générales en informatique, programmation C# et C++, mathématiques et algorithmie, développement de simulation 3D temps-réel.
- Développement d'un jeu vidéo 2D dans un groupe de 14 étudiants, avec le moteur de jeu Unity.
- Développement de la version 2015-2016 du site web de l'IUT du Puy-en-Velay.

---

## Expérience professionnelle

OpenStudio 2018 - 2019

*Développeur web back-end (Apprentissage)*

- Le Puy-en-Velay, France.
- Développement de nouvelles fonctionnalités, correction de bugs, et restructuration du framework back-end utilisé.
- Introduction d'outils d'automatisation et de débogage dans le processus de développement.

## FB Digital

2017

### *Développeur web back-end (Stage)*

- Brioude, France.
- Dans un premier temps, développement de projets simples afin d'acquérir de l'expérience avec les outils utilisés (PHP, Symfony web framework, Thelia e-commerce framework).
- En fin de stage, développement d'un site e-commerce en tant que développeur principal. Implémentation de toutes les fonctionnalités back-end.

---

## Projets personnels

### The Forgotten Ark

2017

- Jeu de tir en première personne dans un univers de science-fiction.
- Réalisé avec le moteur de jeu Unreal Engine.

### Maskerad Game Engine

2018

- Prototype de moteur de jeu, écrit en Rust.
- Construit afin de comprendre l'architecture et les fonctionnalités des moteurs de jeux.
- Architecture client/serveur inspirée par le moteur de jeu Bitsquid, par Fatshark Studio, et le jeu vidéo Quake, par John Carmack et Id Software.