

Maxime Capuano

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

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

Éducation

Licence professionnelle – IUT du Puy-en-Velay, France 2018 - 2019

- Intérêts académiques: imagerie médicale, mathématiques, algorithmique et programmation 3D.
- Développement d'un logiciel de visualisation d'images médicales par scanner, avec le moteur de jeu Unity et le casque de réalité mixte Hololens.

DUT – IUT du Puy-en-Velay, France / UQAC, Canada 2015 - 2017

- Intérêts académiques : connaissances générales en informatique, programmation C# et C++, mathématiques et algorithmie, développement de simulation 3D temps-réel.
- Troisième semestre réalisé à l'université du Québec à Chicoutimi, Canada.
- Développement d'un jeu vidéo 2D dans un groupe de 14 étudiants, avec le moteur de jeu Unity.

Expérience professionnelle

OpenStudio – Le Puy-en-Velay, France 2018 – 2019

Développeur web back-end (Apprentissage pendant 1 an)

- 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 – Brioude, France

2017

Développeur web back-end (Stage pendant 4 mois)

- Développement de projets afin d'acquérir de l'expérience avec les outils utilisés (PHP, Symfony web framework, Thelia e-commerce framework).
- Développement d'un site e-commerce en tant que développeur principal.

Projets personnels

The Forgotten Ark

2017

- Jeu de tir en première personne dans un univers de science-fiction.
- Réalisé en 3 mois par deux personnes : Un artiste et moi, en tant que programmeur.
- Objectifs : Apprendre les outils et le workflow du moteur de jeu Unreal Engine 4.
- Fonctionnalités principales : Plusieurs armes, rendu de blessures réaliste.

Maskerad Game Engine

2018

- Prototype de moteur de jeu, écrit en Rust.
- Objectifs : Comprendre l'architecture et les fonctionnalités générales des moteurs de jeux.
- Fonctionnalités principales : Multithreading via une threadpool, Entity-Component-System, architecture client/serveur.
- En cours de développement, le code source est disponible sur [Github](#).