



Maxence Maire

Étudiant en informatique
Sorbonne Université

[Portfolio en ligne](#)

mm.maxencemaire@gmail.com

+33 (0)6 70 81 20 54

17 rue Jean Le Galleu

94 200 Ivry-sur-Seine

Compétences linguistiques :

Français

- courant

Anglais

- C1

Espagnol

- B1

Langages de programmation :

Python, C, C++, GDscript

- avancé

Java, C#, HTML/CSS

- à l'aise

SQL, OCaml

- débutant

Centres d'intérêt :

Informatique

Animation 2D et 3D

Électronique

Ébénisterie

Escrime sportive

Game Design

Formation :

2022-2023 - **Master d'Informatique**, parcours agents distribués, robotique, recherche opérationnelle, interaction, décision

- Sorbonne Université, Paris

- **Algorithmique** pour l'informatique, **machine learning**, théorie des jeux, conception des systèmes multi-agents, **informatique pour la robotique**, ingénierie des **serious games**
- Étude d'**ergonomie logicielle** et **méthodologies de production**

2019-2022 - **Double licence Informatique et Lettres modernes**

- Sorbonne Université, Paris

- **Semestre d'études à l'étranger Erasmus**
- University of Aberdeen
- Étude de plusieurs langages de programmation : C, Python, Assembleur, Java, Javascript, OCaml, SQL
- Études de littérature, stylistique, grammaire, histoire de la langue et de l'écriture

2019 - **Baccalauréat Scientifique - mention Très Bien**

- Lycée Épin, Vitry-sur-Seine

Expériences professionnelles et projets personnels :

2023 - **Stage de Recherche à Okayama University, Japon** : travail sur l'optimisation de puces utilisées dans les [technologies organ-on-a-chip](#)

2023 - **Recherches sur la robotique en essaim** : travaux au sein d'un projet de Sorbonne Université et du CNRS : programmation comportementale en essaim sur des [robots du laboratoire ISIR](#)

2022 - **Conception d'un prototype de piste d'escrime électrique sans fil** (Arduinos et modules radio)

2021-2022 - **Réalisation du jeu vidéo [Echoes](#)** (programmation et game design ; jeu conçu avec le moteur de jeu Godot)

2019-2022 - **Participation à plusieurs Game Jams** (participation seul et en équipe, jeux conçus avec les moteurs Godot, Unity ou Unreal Engine 4)

2020 - **Réalisation d'une borne d'arcade** (Raspberry Pi 4)