

Maxime Delaporte



EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Mai à
Décembre 2016

Vendeur-Infographiste pour MyDesign
*Retouches photo et impression d'images en utilisant les imprimantes à sublimation, à encre UV ou textiles ;
Contact avec le client.*

Juin 2015 à
Mai 2016

Game Designer et Graphiste sur mon propre jeu
Dinosaurus est un STR en 2D, se déroulant dans une préhistoire cartoon, développé sur Unity 3D.

Juillet 2015

Participation au French Tech Culture Mix à Avignon (France)

Mai à
Juillet 2015

Stage chez IHMTEK (Vienne, France)
Assistant Game designer et graphiste
*Création d'organigrammes et de situation de gameplay pour un jeu à destination du Samsung Gear appelé Sector K.
Retouches graphiques et réalisation de puzzles pour un jeu commandé par le Château de Suze-La-Rousse.*

Mars à
Avril 2014

Stage au Musée d'Art et d'Archéologie de Valence (France)
Création d'un livret-jeu et de diorama
Conception et réalisation de puzzles, pop-ups et de ressources graphiques.



FORMATION

En ce moment

Formation Développeur Full-Stack à IT-AKADEMY
(Lyon, France)

Septembre 2017

Participation à la piscine du 101 (Lyon, France)

2014/2015

Diplôme Universitaire Game/Level Design à Gamagora
(Lyon, France)
Rational Game Design, Organigrammes, Sound design,
Création d'un jeu par groupe d'étudiants

2010/2014

Certificat d'Études d'Arts Plastiques à l'ESAD
Grenoble/ Valence (France)
Peintures, histoire de l'art, sculptures et vidéos

2010

Baccalauréat Littéraire options Arts Plastiques
(Avignon, France)



CONTACT

Website:
maximedelaporte.github.io
Mobile:
(+33)606658558

Email:
delaporte.maxime@orange.fr



EXPERTISE

Adobe Photoshop
●●●●●●●●●●

Adobe Illustrator
●●●●●●●●●●

HTML/CSS
●●●●●●●●●●

Javascript
●●●●●●●●●●

C#
●●●●●●●●●●

Unreal Engine 4
●●●●●●●●●●

Unity 3D
●●●●●●●●●●

Game concept
●●●●●●●●●●

Animation 2D
●●●●●●●●●●

Développement Web
●●●●●●●●●●

Character Design
●●●●●●●●●●

Video montage
●●●●●●●●●●



LANGUES

Français
●●●●●●●●●●

Anglais
●●●●●●●●●●

Italien
●●●●●●●●●●