



MAXIME CALLET

UNITY DEVELOPER

Projet personnel

2017

Programmeur C# Unity3D



SpaceJam est un jeu **mobile** développé en 1 mois et demi.

Mon rôle : **Développement** complet du jeu, **création** et utilisation d'une **base de données**, **optimisations** pour la plateforme mobile.

Aries Développement

2016

Programmeur C# Unity3D



CQFD est un jeu éducatif pour apprendre les mathématiques au collège, **commercialisé** au grand public.

Mon rôle : **Playtest**, **debugging**, **création** d'un gameplay à but **éducatif**, **développement** d'un nouvel **UI animé**, **optimisations**.

Ecole Aries

2015

Programmeur C# Unity3D



Ikuhen est un prototype de jeu d'action/aventure créé en 2 mois.

Mon rôle : **Création** du gameplay systémique, **développement** complet et seul du prototype, **intégration** d'assets, configuration **Mecanim**.

Ecole Aries

2015

Programmeur C# Unity3D



Reach est un jeu **VR** développer sur **Oculus Rift DK2**, réalisé en 1 mois.

Mon rôle : **Création** du gameplay orienté réalité virtuelle, **développement** du prototype, **génération procédurale** du Level Design.

Auto Entrepreneur

2012 - 2017

Impression grand format



Création de supports publicitaires : Sites web UX/UI, cartes de visite, flyers, enseignes, banderoles promotionnelles, habillages véhicules utilitaires, flocages textiles, vitres surteintées...

Création de maquettes informatique et réalisation.



13 rue du progrès
69100 Villeurbanne



Permis B
Vehicule personnel



06 61 28 67 07
maxime.callet@me.com



www.maximecallet.com



Anglais technique

Formations & Diplômes



BAC+3 (2015 - 2012)

Ecole supérieure privée Aries - Lyon (69)

Formation Bachelor Game Design



BAC (2011 - 2008)

Lycée Paul Langevin - La Seyne sur Mer (83)

**Sciences et Technologie de l'Industrie
Génie Electronique**

Compétences



Unity3D



Photoshop



Illustrator



Pack Office



Maya



After Effect

Passions



Escalade



Photographie



VTT



Lecture



Running



Bricolage