

Maxime Larivière

maximelariviere.com

(514) 269-9005

85, rue du fief

Varenes (Québec) J3X 1Y9

maxime.lariviere.1@ens.etsmtl.ca

Expérience

Stage universitaire:

Programmeur Gameplay (S3)

Programmeur Gameplay (S2)

Ubisoft, Montréal

Avril à septembre 2018

Janvier à septembre 2017

- Implémenter les différents ingrédients de jeu
- Participer à des discussions de design de jeu
- Travailler interactivement et impliquer les designers pendant l'implémentation des nouvelles fonctionnalités
- Supporter les fonctionnalités et les systèmes de gameplays conçus pour la production
- Déterminer et corriger les bugs gameplays identifiés par l'équipe de production et l'équipe de contrôle qualité

Stage universitaire:

Programmeur Javascript (S1)

Gestabec, Longueuil

Janvier à mai 2016

- Faire la conception et le développement de l'interface d'une application en Javascript dans une architecture MVC
- Refactoriser les anciennes pages pour qu'elles s'harmonisent avec l'architecture actuelle

Stage de fin d'études collégiales:

Développeur web

OCTAEDRA, Ajaccio, (Corse)

Avril à juin 2015

- Programmer une application web en 3D
- Gérer et afficher les informations dans les ports en 3D
- Programmer l'éditeur pour la création d'un nouveau port

Connaissances particulières

Langages de programmation : C++, C#, Javascript, Java, Actionscript 3, Php

Web et librairies: Html5, Css3, JQuery, Wordpress, SDL, Node.js, Ajax, Xml, Less, Backbone

Systèmes d'exploitation : Windows, Linux, Mac OS

Logiciels, environnements de développement:

Unreal Engine, Unity, Visual studio, Perforce, Git, Jira, Photoshop, Illustrator, Tortoise, Flash

Formation

Baccalauréat en génie logiciel

ÉCOLE DE TECHNOLOGIE SUPÉRIEURE (ÉTS),
Université du Québec, Montréal

Été 2019

Mentions spéciales:

Mention de reconnaissance de l'engagement étudiant Génie+

Août 2019

Mention de reconnaissance de l'engagement étudiant Génie+

Août 2017

Mention de reconnaissance de l'engagement étudiant Génie+

Août 2016

Diplôme d'études collégiales en technique d'intégration multimédia

CÉGEP ÉDOUARD-MONTPÉTIT, Longueuil

2015

Mentions spéciales:

Prix "Meilleur projet de fin d'études"

Mai 2015

Prix "Ninja du jeu" remis au meilleur programmeur de jeux

Mai 2015

Activités parascolaires

Programmeur Lead du club Conjure

Depuis 2017

Membre du club scientifique Conjure

Depuis 2015

École de technologie supérieure, Montréal

- Participer aux différents GameJams
- Organiser des événements relatifs au club
- Offrir des formations et du mentorat aux autres membres

Organisateur du MTL Gamejam

Depuis 2017

École de technologie supérieure, Montréal

- Préparer l'évènement et gérer les bénévoles lors du montage
- Assurer le bon déroulement de l'évènement et de la compétition
- Assurer la bonne gestion des juges et des mentors

Militant d'Amnistie Internationale

Depuis 2010

- Participer et organiser les différentes activités en tant que bénévole
- Sensibiliser la population aux injustices présentes dans le monde

Profil

Caractéristiques personnelles

- Facilité d'apprentissage et d'adaptation
- Sens des responsabilités
- Calme et détendu
- Autonome

Loisirs et intérêts

- Voyages (Croatie, Bosnie, Autriche, Italie, France, Angleterre, République tchèque)
- Nouvelles technologies (VR)
- Sports (Boxe, Wakeboard, Baseball)
- Programmation de jeux vidéo
- Histoire et actualité politique

Projets et compétitions

Directeur technique et programmeur de Aziel **Janvier à avril 2019**
(Concours universitaire Ubisoft 2019)*

Conception d'un jeu avec l'interaction des spectateurs sur Unreal

- Développement des systèmes Gameplays (Quêtes / Interaction / QTE, etc)
- Gestion de l'application mobile et de la communication réseau
- Gestion de l'architecture du projet et de la boucle de gameplay

Directeur technique et programmeur de Puff Puff Squad* **Août à décembre 2018**

Conception d'un jeu narratif en monde ouvert sur Unreal

- Développement des système Gameplays (Quêtes / Dialogues / Interaction)
- Développement des 3C et du système d'animation
- Gestion de la boucle de gameplay
- Intégration des éléments 3D et du UI

Programmeur de Our beautiful land **Janvier à avril 2018**
(Concours universitaire Ubisoft 2018)*

Conception d'un jeu multijoueur en réseau sur Unreal

- Système de vague océanique, physiquement et graphiquement
- Réplication et Système d'animation
- Gestion de la boucle de gameplay
- Intégration des éléments 3D, du UI et des sons

Directeur technique et programmeur de Dead Signal* **Janvier à mai 2017**

Conception d'un jeu d'horreur au gameplay asymétrique sur Unreal

- Développement des 3C des deux personnages
- Networking et Ai adaptatif
- Intégration des différentes animations et de l'oculus
- Implémenter les outils pour les level designers
- **Mention spéciale: Prix du meilleur jeu du cours de production du Nad**

Participation au Pixel Challenge 2018 - Saddy	5 au 7 avril 2018
Participation au MTL gamejam été 2017 - Bubblegum planet*	20 au 22 janvier 2017
Participation au creative jam été 2016 - Airmen	19 au 21 août 2016
Participation au creative jam printemps 2016 - Neckro	13 au 15 mai 2016
Participation au McGill Game Jam 2016 - Gardening4Fun	18 au 20 mars 2016
Participation au Montréal Game Jam 2016 - The grand awakening	29 au 31 janvier 2016

*La plupart des projets peuvent être consultés sur mon portfolio personnel