

● Maxime Perniola

Ingénieur projet IA · cadrer, construire, livrer

@ maxime.perniola@gmail.com in linkedin.com/in/maximeperniola maxime.perniola.fr Meylan, France

PROFIL

Dix-huit ans à faire des logiciels, sous tous les angles : développeur iOS et Java, Scrum Master, product owner, directeur technique, fondateur de studio, directeur avant-vente. Plus de 50 applications et 10 jeux livrés, une plateforme de paiement de 1 M€+, un jeu VR multijoueur. Je transforme un brief client en produit en production, de bout en bout : cadrage et chiffrage, architecture, développement avec les outils d'IA, livraison. Et je sais diriger une équipe quand le projet grandit.

EXPÉRIENCE

2026 →

Directeur avant-vente, **VeryPay** · Vervysell Group · Grenoble

Avant-vente et conseil en solution pour les plateformes de paiement numérique et d'inclusion financière de VeryPay, en Afrique et sur les marchés émergents. Je porte les opportunités complexes de bout en bout, du premier contact à la passation à la livraison.

- Architectures de solution et modèles de déploiement pour opérateurs télécoms, institutions financières et programmes publics
- Ateliers de direction, découverte technique, revues d'architecture
- Propositions commerciales, cahiers des charges et dossiers économiques
- NFC et sans contact, portefeuilles mobiles, paiement en boucle fermée, réseaux d'acceptation marchands

2026 →

Chef de projet IA, vision par ordinateur et IA mobile · SmartDev · Grenoble

Programme confidentiel de vision par ordinateur : génération automatique de plans et scan d'environnement en temps réel sur iOS, avec des équipes d'ingénieurs IA, de développeurs iOS et de QA.

- Coordination des cycles d'entraînement, d'évaluation et d'optimisation des modèles
- Collecte, annotation et validation des données
- Feuille de route, sprints, jalons, gouvernance des livraisons, risques et budget

2024 → 2026

Directeur avant-vente, **Vervysell AI** · Vervysell Group · France

Avant-vente de bout en bout pour des projets IA et logiciels destinés à des clients fintech et éducation. Transformer un brief ambigu en proposition structurée et chiffrée.

- Affaires de 250 à 300 k USD gagnées ou avancées sur le marché britannique, 15 à 20 % de conversion sur appels d'offres concurrentiels
- Plus de 500 k€ de projets gagnés par an grâce à une estimation technique précise
- Constitution et animation d'une équipe technico-commerciale
- Ateliers de découverte structurés avant toute estimation, pour réduire le risque de cadrage

2022 → 2025

Directeur de production · Vervysell Studio · France

Production d'un jeu VR multijoueur multiplateforme, de zéro à une alpha fonctionnelle, tout en supervisant un portefeuille de projets clients de plus de 500 k USD.

- Tome Keeper (VR) : multijoueur asymétrique, un joueur VR contre trois joueurs mobiles, réseau pair-à-pair, Meta Quest 3 et Android, équipe de 18 personnes entre la France et le Vietnam
- Six projets clients et plus : jeux sérieux éducatifs, IA générative pour les assets 2D, pipelines 3D pour le luxe, effets visuels PC/Steam
- Adoption de l'agilité sur des équipes distribuées, coaching des Scrum Masters, PI Planning

[2021](#) → [2022](#)

Fondateur et directeur général · VeryPlay Studio · Da Nang, Vietnam

Création d'un studio de jeux mobiles à partir de zéro au sein de SmartDev, avec 760 k€ d'investissement répartis sur plusieurs pistes parallèles.

- 760 k€ levés : présentation aux investisseurs, prévisions de P&L, structuration du pipeline de production
- Équipe cœur de 18 personnes, plus une équipe de 13 experts blockchain pour le prototypage Web3
- Freaking Bombers livré en alpha, du concept à la version jouable

[2019](#) → [2022](#)

Directeur technique · SmartDev · Da Nang, Vietnam

Responsable de toute la chaîne avant livraison d'une société de logiciels de plus de cent personnes : cadrage client, estimation technique, réponses aux appels d'offres, développement des compétences, partenariats universitaires.

- Avant-vente de projets logiciels et IA sur plusieurs secteurs : estimations, propositions techniques, appels d'offres
- Encadrement de plus de 20 profils techniques : recrutement, formation interne, évaluation
- Partenariats universitaires et réseaux techniques inter-entreprises à Da Nang

[2017](#) → [2019](#)

Product Owner · SmartDev · Da Nang, Vietnam

Product ownership de bout en bout d'une plateforme de paiement sans contact de plus d'un million d'euros pour des groupes bancaires suisses et français, livrée dans les délais dans un environnement fortement réglementé.

- Backlog complet pour les équipes iOS, Android et backend, en SAFe, sur trois fuseaux horaires
- Conformité réglementaire bancaire, attentes de clients français et suisses gérées simultanément
- Coaching agile, ateliers, accompagnement des Scrum Masters et développeurs

[2015](#) → [2017](#)

Producteur de jeux · Gameloft · Da Nang, Vietnam

Direction d'une équipe pluridisciplinaire de 25 personnes produisant et faisant évoluer des jeux mobiles en exploitation.

- Quatre mises à jour majeures de Little Big City 2 sur Google Play et Gameloft Shop
- Deux titres supplémentaires : un N.O.V.A. pour téléphones classiques et un portage 3D HD de Dungeon Hunter
- Introduction des pratiques agiles dans un studio qui ne l'était pas encore

[2014](#) → [2015](#)

Développeur mobile · blue-infinity · Genève, Suisse

Applications iPad en Swift pour un grand industriel suisse, contexte multi-pays et multilingue. Géolocalisation intérieure avec CoreMotion, CoreLocation et socket.io.

Swift · iOS · socket.io · Salesforce

[2011](#) → [2014](#)

Scrum Master et ingénieur mobile, Schneider Electric · OPEN · Montbonnot

Référent technique et Scrum Master sur les projets mobiles de Schneider Electric. Équipe passée de 2 à 8 personnes, Scrum mis en place à partir de zéro.

- Application eCatalogue : trophée d'argent, catégorie Connect to Customers, Global Business Connect Trophies 2012
- Développement iOS, Android et web pour les projets eTool et Wiser

iOS · Android · Scrum

[2008](#) → [2011](#)

Ingénieur logiciel · OPEN · Montbonnot

Développement iPhone pour SFR (client SFR Mail), Natixis InterEpargne et Mootwin ; plateforme de notifications push en Grails. Java/J2EE en équipe Scrum pour STMicroelectronics et SNCF, dont un système de suivi RFID en SOA.

Java / J2EE · iOS · Grails · Scrum

Quiz Buzzer sync-buzzer.vercel.app

Buzzer de quiz synchronisé entre dix téléphones sous cent millisecondes. Comptes organisateurs, persistance, historique des parties, classement, reconnexion avec restauration d'état, accessibilité complète, tests de bout en bout, et des correctifs ciblés pour Safari iOS et Samsung Internet.

Scopa Fortuna maxipapa.itch.io/scopa-fortuna

Jeu de cartes roguelike en pixel art. Huit actes, boutique, arbre de talents, six boss, bilingue, jouable au clavier comme au doigt.

Undercover undercover-remake.vercel.app

Jeu de soirée à faire tourner sur un seul téléphone. Multilingue, parties sauvegardées, révélation du rôle par appui long.

Catalogue PS Plus whattoplay.games

Le catalogue Premium trié par note, recoupé chaque nuit avec quatre bases publiques, sur dix pays, avec alertes de retrait imminent et méthodologie documentée.

Taekwondo Meylan taekwondo-meylan.com

Refonte complète du site d'un club associatif : migration depuis WordPress, inscriptions et paiements en ligne, agenda, blog, contenu modifiable par les bénévoles sans compétence technique.

ZH MapForge zh-map-forge.vercel.app

Éditeur de cartes pour Command & Conquer Generals Zero Hour, sans passer par le World Builder officiel. Pinceaux de terrain et de relief, placement d'objets, points d'apparition, routes d'attaque de l'IA calculées sur le vrai relief, catalogue de cartes avec vignettes. Application de bureau, interface dans le navigateur, rien n'est envoyé en ligne.

GENREP genrep.vercel.app/genrep.html

Rapport d'après-partie pour Command & Conquer Generals et Zero Hour. On dépose un ou plusieurs fichiers .rep, tout est décodé et analysé dans le navigateur, rien n'est envoyé nulle part.

COMPÉTENCES

Cadrer et chiffrer

- Avant-vente
- Estimation au forfait
- Architecture de solution
- Réponse à appel d'offres
- Ateliers de découverte

Piloter

- Product ownership
- Scrum, SAFe
- Équipes distribuées
- Recrutement
- Budget et P&L

Construire

- TypeScript
- Next.js
- Astro
- Node
- Supabase / PostgreSQL
- Temps réel
- Swift / iOS
- Java
- Phaser

Vérifier et livrer

- Playwright
- Accessibilité
- Vercel / Cloudflare
- Claude Code

RÉALISATIONS

- Plus de 50 applications web et mobiles livrées, fintech, entreprise et grand public
- Plus de 10 jeux publiés sur les stores : iOS, Android, PC, VR
- Une plateforme de paiement sans contact de plus d'un million d'euros pour des banques suisses et françaises, livrée dans les délais
- Tome Keeper, jeu VR multijoueur asymétrique, Meta Quest 3 et Android, de zéro à l'alpha avec 18 personnes
- Plus de 500 k€ de projets gagnés par an en avant-vente IA, avec une équipe technico-commerciale que j'ai constituée
- Un studio de jeu fondé au Vietnam avec 760 k€ d'investissement
- Un trophée d'argent Schneider Electric 2012 pour l'application eCatalogue

- Sept produits en ligne, construits
seul depuis février 2026

LANGUES

- Français, langue maternelle
- Anglais, professionnel complet
- Italien, intermédiaire
- Vietnamien, notions

FORMATION

2006 → 2008	Master 2 professionnel, Ingénierie de la communication personne-système · Université Grenoble Alpes
2005 → 2006	Bachelor of Engineering, Multimedia Systems · Edinburgh Napier University
2004 → 2005	DUT année spéciale, Génie informatique · Université Grenoble Alpes
2002 → 2004	DUT Statistique et traitement informatique des données · Université Grenoble Alpes

ENGAGEMENT ASSOCIATIF

2024 →	Président · Taekwondo Meylan
2000 →	Webmaster, dont la refonte du site en 2026 · Taekwondo Meylan

STAGES

2008	Stage ingénieur : outil Java de gestion de modules en environnement perceptif · MICA, CNRS, Hanoï, Vietnam
2005	Stage technologique : outil de traduction automatique · Danang University of Science and Technology, Da Nang, Vietnam