

Marina SECORD

Gameplay programmer

Téléphone : +33 6 95 05 74 19
E-mail : marinasecord2@gmail.com



Compétences

Moteurs de jeux

Unity | Unreal | Godot | Pico-8

Langages

C++ | Blueprint | C#
Python | Lua | C

Gestion de projet

Versioning (Perforce, Git)
Notion | Jira | Confluence | Teams

Logiciels

Visual Studio | Rider | VSCode

Soft Skills

- Autonomie
- Esprit d'initiative
- Bonne communication
- Créativité

Langues

- Français - Langue maternelle
- Anglais - C1 (Courant / bilingue)
- Allemand - B1 (Intermédiaire)
- Néerlandais - Apprentissage

Centres d'intérêts

- Dessin - Depuis mes 13 ans
- Jeux vidéo - Action, Platformer, Rogue-likes, Indé, Retro
- Randonnée et photographie

Expériences

Développeur chez Ikigai - Games for Citizen

Unity (C#) Avril - Août 2025

- Programmation **Gameplay**, **UI** et **shaders**
- Recherche et design sur les modules de l'association.
- Réalisation et intégration d'un tool de **mixing audio**.
- Travail en **collaboration étroite**, **peer programming**.

Développeur prototype chez le MNHN - CESCO

Unity (C#) Juillet - Août 2024

- Réalisation d'un prototype complet de **jeu de cartes**
- **Programmation UI** ainsi que recherches et tests sur l'UX/UR
- Réalisation de tools permettant de créer des cartes

Projets

They Make Sounds - CNAM-ENJMIN

Unreal (Blueprint/C++) Octobre 2024 / Février 2025

- Exploration 3D à la 3^e personne avec **déplacement physique**
- Systèmes de **tyrolienne** et **corde de rappel** dynamiques (prévisualisation selon ressources)
- **UI** et options **d'accessibilité** : remapping, visualisation du son

Earwym - CNAM-ENJMIN

Unity (C#) Mars - Juin 2024

- Jeu de **rythme coopératif** avec synchronisation des **actions sur le BPM** via Wwise
- **Multijoueur local** jusqu'à 4 et individuellement accessible
- **Character controller** et **IA** capables d'exécuter des actions complexes en **arène top-down**

Shattered Hourglass - Projet Personnel

Pico-8 (lua) 160 heures sur plusieurs mois

- **Dungeon crawler** avec **génération procédurale** de donjons, ennemis, pièges et objets
- Personnage de type **RPG** avec sorts et items aux effets variés
- **IA ennemie** : 3 types par donjon avec comportements **uniques**

Formation

• Master JMIN - Programmation (2023-2025)

CNAM-ENJMIN, 16000 Angoulême

• Licence d'Informatique (2020-2023)

Université Paris-Cité, 75006 Paris