






# Game Programmer

Marius Pointeau

 [pointeumarius@gmail.com](mailto:pointeumarius@gmail.com)

 0645425649

 75012 Paris

 [Mon Site](#)

 [Mon GitHub](#)

## COMPÉTENCES


**Développement de jeu en C/C++/C#** — Unity / Unreal / Raylib | Algorithmme IA : Pathfinding | 3C : Camera, Character, Controller

**Gestion d'outils moteur** — Unreal Engine 5 et + | Blueprint | Animation | IA | Unity | UI/UX | Animation | Shader | IA

**Développement moteur C++/C#** — UI/UX : ImGui | API : OpenGL / Vulkan | Shader | Instancing | Multithreading | Physique : PBR, Reflection

**Gestion de Projets** — Git | Fork : Versioning | Agile | Documentation | Communication d'équipe

## FORMATION

**Isart Digital** 

*Mastère Game Programming*

2023 – 2028 | Paris, France

- C/C++/C#
- développement moteur
- développement de jeu
- IA

**BAFA**

2023 – 2024 | France

**Saint Aspais** 

*Baccalauréat*

2020 – 2023 | Fontainebleau, France

- Mathématique
- Numérique et Science de l'Informatique
- Option Math Experte

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

**Animation - Centre de Loisirs**

08/2024 | Ile de France, France

Gestion de groupes de 30 enfants de 9-17ans

Responsabilités, gestion du temps

## PROJETS

**Iris Engine - Projet Moteur**

*Moteur Vulkan - C++*

02/2025 – 05/2025

- UI générale
- Scrum Manager

**I Need Healing - TPS**

*Projet Console/PC - Unreal Engine 5.4 - C++*

11/2024 – 12/2024

Kit de développement Switch

- Gestion des ressources d'un grand nombre d'IA
- Gestion des déplacements d'un grand nombre d'IA
- Optimisation des IA
- Level Design

**Until Your Last Breath - 2.5D**

*Projet PC - Unity - C#*

03/2024 – 04/2024

- Déplacement IA -> Algorithme A\*
- Implémentation d'un AudioManager en singleton
- Animation d'objet avec la création d'animation Unity

## LANGUE

**Anglais** (Courant)

## HOBBIES

**Jeux vidéo** — FPS / TPS | Platformer | Moba | MMORPG | RPG • **Musique** — Guitare | Solfège • **Sport** — Handball | Musculation