








Game Programmer

Marius Pointeau

 pointeumarius@gmail.com  0645425649  75012 Paris

 Portfolio  GitHub

COMPÉTENCES

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

Utilisation d'outils moteur — Unreal Engine 5+ | Blueprint | Animation | IA | PCG | Tool Programming | Unity | UI/UX | Animation | Shader | IA

Développement de moteur en C++/C# — UI/UX: ImGui | APIs: OpenGL / Vulkan | Shader | Instancing | Multithreading | Rendering & Physics: PBR, Reflections

Gestion de projet — Git/Fork (*Versioning*) | Agile | Documentation | Communication d'équipe

FORMATIONS

Isart Digital

Mastère Game Programming

2023 – 2028 | Paris, France

- C/C++/C#
- Développement sur moteur
- Développement de jeu
- Intelligence Artificielle

BAFA

2023 – 2024 | France

Saint Aspais High School

Baccalauréat

2020 – 2023 | Fontainebleau, France

- Mathématiques
- Numérique et Science de l'Informatique
- Option Mathématiques expertes

EXPÉRIENCE PROFESSIONNEL

Animateur - Centre de loisir

08/2024 | Ile de France, France

- Gestion de groupes de 30 enfants et plus âgé de 7 à 17 ans
- Gestion du temps, responsabilité

PROJETS

Iris Engine - Custom Game Engine

Vulkan - C++

02/2025 – 05/2025

- Editeur UI/UX
- Gestionnaire d'input jeu/editeur
- Scrum Manageur

I Need Healing - TPS Game

Console/PC - Unreal Engine 5.4 - C++

11/2024 – 12/2024

- Utilisation du kit de développement Nintendo Switch
- Management de ressources pour IA à grande échelle
- Optimisation du pathfinding IA et optimisation
- Level Design

Until Your Last Breath - 2.5D Game

PC - Unity - C#

03/2024 – 04/2024

- Mouvement d'IA basé sur l'algorithme A*
- Audiomanager en singleton
- Animation d'objet

LANGUES

Anglais (B2) | Français (C2)

INTÉRÊTS

Jeux vidéo — FPS / TPS | Platformer | MOBA | MMORPG | RPG • **Musique** — Guitare | Solfège • **Sports** — Handball | Musculation • **Intelligence Artificielle** — IA dans le jeu vidéo, Pathfinding, Machine Learning