

# MARION POBELLE

PROGRAMMEUSE GAMEPLAY

 Marion Pobelle

## PROFIL

Curieuse, enthousiaste et polyvalente, je viens d'obtenir mon **Master en programmation de jeux vidéo** à l'**ENJMIN**. Bien que principalement **programmeuse gameplay**, j'aime m'intéresser à d'autres aspects du développement de jeux vidéo !

Je n'ai pas peur d'apprendre et j'adore essayer de nouvelles choses, évoluer et mettre toute ma passion dans la création de jeux.

## FORMATION

### Master JMIN - Programmation

CNAM-ENJMIN, Angoulême | 2023 - 2025

### Master 1 Artificial Intelligence

Université Paris Saclay, Gif-sur-Yvette | 2021 - 2022

### Double Diplôme Informatique, Mathématiques

Université Paris Saclay, Gif-sur-Yvette | 2018 - 2021

## SOFT SKILLS

### Travail d'équipe

Communication avec des équipes comprenant différents corps de métier.

### Esprit Critique & Adaptabilité

Évaluation rapide de situations et collaboration pour trouver les solutions les plus pratiques.

### Organisation & Responsabilité

Expérience avec des méthodes dites Agile (SCRUM) et en Cascade.

### Autonomie & Curiosité

Capacité à acquérir des compétences et de l'information de manière autonome et efficace.

## CERTIFICATIONS

### Français - Langue maternelle

Anglais - Bilingue (TOEIC 2022 : 990/990)

## PORTFOLIO



GitHub

[marionpobelle](https://github.com/marionpobelle)



Website

<https://marionpobelle.github.io/index.html>



Itch.io

[zizel.exe](https://zizel.exe.itch.io/)

## EXPÉRIENCE

### Toe Bean Club - Programmeuse Généraliste

Freelance / Septembre 2025 - Aujourd'hui

- Développement de fonctionnalités clés (assistant combat, système & interfaces de quêtes...) pour **Mirage Miracle Quest**.
- Mise en œuvre d'une **Démo** du début à la fin pour la présentation **Wholesome Snack 2025**.
- Tests, corrections de bugs, améliorations et polish.

### Toe Bean Club - Programmeuse Généraliste

Stage / Mars 2025 - Août 2025

- Mise en place d'un **système de localisation solide et extensible** lié à **Google Sheet** pour faciliter son utilisation par l'équipe narrative.
- Développement de fonctionnalités clés (arbres de compétences, cinématiques, gestion de deck...) pour **Mirage Miracle Quest**.
- Mise en œuvre d'une **Vertical Slice** du début à la fin.

### LAB 2024 MNHN - CESCO

Stage / Juillet 2024 - Août 2024

- Stage d'expérimentation sous la tutelle du laboratoire de recherche **CESCO**, affilié au Musée National d'Histoire Naturelle de Paris.
- Prototypage d'expériences interactives collaboratives centrées sur la co-construction de futurs territoriaux, sur **Unity**.

### Develop At Ubisoft 2023 - Programmation

Mentorat / Novembre 2023 - Mars 2024

- Participation à un challenge technique sur le thème de l'exploration de l'espace sous le mentorat d'un programmeur senior de **Ubisoft Bordeaux**.
- Réalisation d'un jeu en **C++** en utilisant un framework limité.

## PROJECTS

### Ar Mare

CNAM-ENJMIN / Octobre 2024 - Février 2025

- **Unreal Engine 5 - Blueprints & C++**.
- Un jeu d'horreur et d'investigation qui se passe dans un phare, centré autour de la narration.

### Puppy Guards

CNAM-ENJMIN / Mars 2024 - Juin 2024

- **Unity** - Programmation Gameplay, UI, Multijoueurs local & Editor (inspecteur personnalisé).
- Utilisation de **plugins performants** pour faciliter la réalisation et améliorer l'expérience ludique (Odin, A\* Pathfinding Project, Dotween).
- Présenté pendant l'édition 2024 du festival "Busan Indie Connect" en Corée du Sud.

## COMPÉTENCES

### Moteurs & Programmation

- **Unity** 2D/3D (C#, HLSL, ShaderGraph)
- **Unreal Engine 5** (C++, Blueprint)
- **HTML, CSS, JavaScript**
- **C++, SFML**, Visual (OpenGL/GLSL), Audio (OpenAL)
- **Python** (Numpy, Panda)

### Technique

- Rédaction documentation technique & adaptation convention de nommage.
- Connaissance des principes de programmation SOLID pour du code performant, maintenable, modulable, réutilisable et vérifiable.
- Bon niveau en mathématiques et en physique mécanique.
- Diagrammes UML (structurels & comportementales).
- Profiling & Debugging (in-engine ou via debugger).
- Gestion de version (Git).