

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://marionpobelle.github.io)



Website

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



Itch.io

[zizel.exe](#)

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 programmer 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 customisé).
- 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).