



MARION POBELLE



CONTACTS



[GitHub](#)



[LinkedIn](#)



INFORMATIONS

Je suis actuellement étudiante en **Master de Programmation** au **CNAM-ENJMIN** à Angoulême, France, et précédemment en **Master Intelligence Artificielle** à l'**Université Paris-Saclay**. Enthousiaste et curieux, je souhaite devenir **programmeuse de gameplay**.



COMPÉTENCES

Programmation

- **C++, C#, Python**
- Ocaml, C, Java, SQL, Tensorflow, Pytorch, SKLearn, MIPS

Outils

- **Unity, Visual Studio, Unreal Engine, Godot**
- LaTeX, HTML

Qualités personnelles

- **Travail d'équipe & Communication**

Rencontres avec des pairs pour des exercices de créativité et de résolution de conflits bimensuels.

- **Esprit critique & Adaptabilité**

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

Langues

- **Anglais C2 (Score TOEIC 990/990)**
- **Français natif**

FORMATION

- **Master JMIN - Programmation**

CNAM-ENJMIN, Angoulême | 2023 - Aujourd'hui

- **Master 1 Artificial Intelligence**

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

- **Double Diplôme Informatique, Mathématiques**

Université Paris Saclay, Gif-sur-Yvette | 2019 - 2021

PROJETS

2023

- **CoStellation**

Programmé en C#, CoStellation génère un ciel étoilé sur lequel les utilisateurs peuvent dessiner leurs propres constellations. Il comprend un système de sauvegarde. Il a été développé avec Unity.

- **Pokémon Donjon Mystère - Map Generator**

Programmé en C#, PMD - Map Generator génère de manière procédurale des donjons 2D inspirés de la licence Donjon Mystère. Il inclut un système de tuiles codées en binaire. Il a été développé avec Unity.

2022

- **Trashpanda Likes Flowers**

Programmé en C#, Trashpanda Likes Flowers est un monde en 3D avec génération procédurale entre autres de terrain infini. Il a été développé avec Unity et Shader Graph.

- **Space Meow**

Programmé en C#, ce jeu de tir au format Top/Down est mon premier projet développé avec Unity. Il inclut en plus d'éléments de jeu des menus, UIs, un audio manager et des animations.

- **Challenge PACHAMAMA**

Il s'agit d'un problème de classification d'espèces végétales dont je suis l'une des fondatrices. Ce challenge est toujours actif.

2021

- **Challenge AERIAL**

Programmé en Python, l'objectif de ce problème de reconnaissance d'images est de trier différents types de terrain à partir de photos à l'aide d'un algorithme de Machine Learning.

2019

- **Frogger**

Programmé en Java, ce projet a consisté en la mise en place d'un jeu du Frogger. Il a été nécessaire d'inclure mécanismes de jeu, interfaces, environnement, graphismes et sons.