



## MARION POBELLE



### CONTACTS



[GitHub](#)



[LinkedIn](#)



### INFORMATIONS

Étudiante en Master spécialité **Programmation** au **CNAM-ENJMIN** d'Angoulême et anciennement en **Master Intelligence Artificielle** à l'Université Paris Saclay. **Enthousiaste** et **curieuse**, je souhaite devenir **programmeuse 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

### • Bomberman

Programmé en C++, ce remake du classique Bomberman a été développé sur Visual Studio avec pour objectif de programmer un jeu qui s'afficherait dans la console windows en utilisant des caractères ASCII. Ce projet inclut un mode multijoueurs local.

### • 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 Mystery Dungeon - Map Generator

Programmé en C#, PMD - Map Generator génère procéduralement des donjons 2D inspirés de la licence donjon mystère. Il inclut un système de tiling à encodage 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 d'IA 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.