



## MARION POBELLE



### CONTACTS

Téléphone : 06 12 84 51 68

E-mail : marion.pobelle@hotmail.com

Adresse : 14b les grands champs, 39260  
VILLARDS D'HERIA, FRANCE



[GitHub](#)



[LinkedIn](#)



### INFORMATIONS

Anciennement étudiante en **Master Intelligence Artificielle** à l'université Paris-Saclay, je cherche à rejoindre l'**ENJMIN** dans le but d'utiliser mes compétences en **programmation** dans un domaine qui m'enthousiasme et attise ma curiosité.



### COMPÉTENCES

#### Programmation

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

#### Outils

- **Unity, Visual Studio Code**
- LaTeX, HTML

#### Qualités personnelles

- **Travail d'équipe & Communication**

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

- **Esprit critique & Adaptabilité**

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

#### Langues

- **Anglais C1 (Score TOEIC 990/990)**
- Allemand B1

## FORMATION

- **Double Diplôme Informatique, Mathématiques**

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

- **Master 1 Artificial Intelligence**

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

## EXPERIENCE

- **Service au client & coordination des équipes**

Le Regardoir, Moirans-en-Montagne | Mai 2021 - Aujourd'hui  
Juin - Aout 2020 | Juin - Juillet 2019 | Juillet - Aout 2018

Service au client et coordination des équipes

## PROJETS

- **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 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.

L'algorithme proposé en solution peut être trouvé [ici](#).

- **Trashpanda Likes Flowers**

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

- **Jeu 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.

- **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 et peut être trouvé [ici](#).

- **Compilateur Mini-C**

Programmé en Ocaml, ce projet met en place la partie avant d'un compilateur Mini-C: syntaxe abstraite, analyse lexicale, analyse syntaxique et vérificateur de type.