

MARION POBELLE

TOOL & GAMEPLAY PROGRAMMER



[Marion Pobelle](#)

PROFIL

Étudiante en Master spécialité Programmation au CNAM - ENJMIN d'Angoulême. Enthousiaste et curieuse, je souhaite devenir programmeuse gameplay.

J'adore apprendre de nouvelles compétences et voir jusqu'où je peux les pousser. Dans mon temps libre, je pratique le longboard, la pâtisserie et l'aiguille à poinçonner.

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

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 - C1 (Score TOEIC 2022 : 990/990)

PORTFOLIO



GitHub
[marionpobelle](#)



itch.io
[vitamin.exe](#)

EXPÉRIENCE

LAB 2024 MNHN - CESCO

Stage | Juillet 2024 - Août 2024

- Stage d'expérimentation sous la tutelle du laboratoire de recherche CESCO, affilié au Muséum national d'Histoire naturelle de Paris.
- Prototypage d'expériences interactives collaboratives centrées sur la co-construction de futurs territoriaux.

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 membre de Ubisoft Bordeaux.
- Réalisation d'un jeu en C++ en utilisant un framework limité.

PROJETS

Puppy Guards

CNAM-ENJMIN | Mars 2024 - Juin 2024

- Unity - Programmation Gameplay, UI (menus et HUD) & Editor (aide au game design, visualisation, inspecteur customisé).
- Implémentation de multijoueurs local en utilisant le nouvel input system et à partir de la classe C# générée par celui-ci.
- Utilisation de plug-ins 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.

Costellation

CNAM-ENJMIN | Septembre 2023

- Unity - Programmation Gameplay & Editor.
- Workshop de 4 jours sur le thème de l'output alternatif.
- Présenté durant l'édition 2024 du festival "Les Mycéliades" s'étant tenu à la médiathèque l'Alpha à Angoulême.

COMPÉTENCES

Moteurs & Programmation

- Unity 2D/3D (C#, HLSL, ShaderGraph)
- Unreal Engine 5 (C++, Blueprint)
- Godot 4 (C#, GDScript)
- C++, SFML, Visuels (OpenGL/GLSL), Audio (OpenAL)
- HTML

Technique

- Capacité à rédiger de la documentation technique et à s'adapter à une convention de nommage.
- Connaissance des principes de programmation SOLID pour du code performant, maintenable, modulaire, réutilisable et vérifiable.
- Bon niveau en mathématiques (algèbre linéaire, géométrie, trigonométrie) et en physique mécanique.
- Diagrammes UML (structuraux : diagrammes de classe & comportementales : diagrammes de séquence).
- Profiling & Debugging (in-engine ou via debugger).
- Gestion de version (Git).