



Développeuse Gameplay avec une double spécialité en **Architecture/Dev. Outils**, je suis formée à la maîtrise d'œuvre et à la méthodologie projet. Au service de mon équipe, je peux compter sur ma capacité à apprendre et à transmettre.

toinon.roboux@mailo.fr

06.29.49.46.15

Lille

COMPÉTENCES

- Architecture & modélisation de systèmes complexes
- Conception & développement d'outils
- Développement d'interface
- Encadrement d'équipe
- Communication interne
- Enseignement
- Anglais : Lu/Écrit avancé, parlé correct

OUTILS

Moteurs & Technologies ▶

[PRO] Unity – Godot – DearImGUI

Documentation ▶

LibreOffice – Draw.io – Papier/Crayon

Languages ▶

C# /NET – Web (HTML/CSS) – GDScript – Git

CENTRES D'INTÉRÊTS

- Open-Source & Logiciel Libre
- Artisanat d'Art
- ♥ Game Design
- Fiscalité

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- Août 2024 - En cours** ● **Direction Technique** – *PocketKnife Interactive*
Architecture logicielle d'un jeu 2D tactique tour-par-tour. Encadrement du département dev (3 pers.). Responsable méthodologie & conformité.
- Été 2023** ● [Stage] **Dev. Outils** – *PocketKnife Interactive*
Développement de plusieurs outils d'administration de contenu ludique à partir de cahier des charges. Déploiement des outils dans le moteur Unity.
- Printemps 2022** ● **Tutorat** – *Indépendante*
Formation en développement/Unity à destination d'Adultes (cours individuels, format heure par heure).

ÉTUDES

- 2020-2024** ● **Master Game Programming** – *Rubika Valenciennes*
Spécialisation acquise en Dev. Outils & Architecture logicielle en approfondissement des enseignements.
Projet de Fin d'étude ▶ *Shared Lands* : Jeu 4X, multijoueur 1Vs1. Responsable de l'Architecture et de la mise en réseau, implémentation de l'interface.

PROJETS & RÉALISATIONS PERSO

- 2023-2024** ● **Conteuse** – *La Mascarade - Lille*
Écriture, arbitrage et encadrement d'une chronique de Jeu de Rôle Grandeur nature pendant un an (En équipe, 30 joueurs environs).
- Janvier 2024** ● **Interface Web spécialisée** – *La Mascarade - Lille*
Conception & maquette d'une interface pour une application Web visant à simplifier le travail de gestion de l'activité par les Conteurs · es.
- Novembre 2024** ● **Desktop Duck Pond** – *Projet Perso - Prototype*
« Jouet » vidéo de pêche au Canard vivant sur le bureau Windows. Fait avec Godot.
- Mai-Juin 2025** ● **Articles Documentaires** – *Projet Perso - Écriture*
Collection d'Articles détaillés sur des techniques ou des concepts de programmation, pour l'enseignement.