

# ROMUALD RUGOLETTO

Game Developer - 25 ans



## Contact

19 av de Soissons  
02400 Château-thierry  
rugoletto.romuald@gmail.com  
06.42.64.94.83  
linkedin.com/in/romuald-rugoletto  
rugolettoromuald.github.io

## Compétences



### Développement Mobile

Android, Windows Phone, Application Web Progressive



### Développement Logiciel

Java, C#, C++ / C



### Développement Web

Typescript, JavaScript, Json, Sql/NoSql, Angular, NodeJs, Html / Css



### Programmation embarquée

K8055, Fez Panda, Arduino



### Gestion de projet

Git, Gantt, Teamcity, Kibana



### Langues

Français (Natale), Anglais (B2)

## Expérience professionnelle

- 2019 2020** ICS CDD d'un an  
Développement d'une application mobile d'état des lieux (Angular/NodeJs). Puis lead développement d'une application de gestion électronique des documents (Angular/Java).
- 2018 2019** CreativeVR Stages de quatre et de six mois  
Développement de jeux avec Unity3d (C#) :  
- Excessive Speed en AR sur mobile  
- Darkness Rollercoaster sur PSVR
- 2016 2017** Socca-conseils Alternance d'un an  
Refonte d'un site interne à l'entreprise (fullstack).
- 2015** Micro-entreprise Stage de deux mois  
Développement d'un logiciel libre de comptabilité avec Qt (C++).

## Formations

- 2017 2019** Master MAPI  
Management de projets innovants en jeux vidéo à Polytech Nice Sophia
- 2016 2017** Licence professionnelle DAM  
Développement d'applications mobiles à Sophia-Antipolis
- 2014 2016** BTS SNIR  
Systèmes Numériques Informatiques et Réseaux au Lycée de Lorgues
- 2014** BAC STI2D – SIN  
Systèmes d'Information et Numérique au Lycée de Lorgues

## Passions

- Jeux vidéo
- Randonnée
- Développement
- Jeux de société

## Projets de formations

- 2018 2019** Jeu d'aventure 3d Mobiles avec Unity3d (C#)  
Le jeu mélange différents genres de jeux (aventure, infiltration, course) et fait évoluer le joueur dans une galaxie mise en péril par un groupe occulte.
- 2017 2018** Jeu beat'em up / plateforme 2d Mobiles avec Unity3d (C#)  
Un couple de personnages devront se battre ensemble contre les sbires du Maître des Enfers, avec un seul objectif : se protéger l'un l'autre. Les combats sont un mix entre dragon ball et tap titan.
- 2016 2017** Jeu de course automobile 2d UWP en natif (C#)  
Le joueur contrôle un véhicule qui tente de fuir la police en roulant à contre sens. Il gagne des points en allant le plus loin possible tout en esquivant les véhicules venant d'en face.
- Jeu de rapidité et d'acuité visuelle Android en natif (Java)  
De nombreuses cibles sont en mouvement à l'écran et le joueur doit trouver l'intrus le plus rapidement possible.
- 2014 2016** Programme pour la gestion d'un tunnel routier Java  
Permet de piloter des caméras, de récupérer les valeurs de capteurs et d'en actionner d'autres. Alerté son utilisateur dès qu'une voiture reste trop longtemps à l'arrêt ou sur le bas-côté.
- Programmation d'un robot équipé d'un Arduino C++  
Robot capable de sortir et de cartographier un labyrinthe en envoyant des informations à un logiciel développé en C++ pour réaliser un rendu graphique du labyrinthe et localiser le robot en temps réel.

## Projet personnel

- 2018 2019** Jeu tactique Mobiles avec Unity3d (C#)  
Le joueur fera évoluer plusieurs équipes de pirates en affrontant d'autres équipes de joueurs en ligne dans des combats tactiques au tour par tour. Lors d'un combat chaque joueur a 5 mins pour éliminer le capitaine adverse en utilisant au mieux les pouvoirs et déplacements des membres de son équipe.