

60 rue soldat Ferrari
B3 - les jardins du Roy
83400 Hyères

✉ rugoletto.romuald@gmail.com

☎ 06.42.64.94.83

🌐 linkedin.com/in/romuald-rugoletto

🌐 rugolettromuald.github.io



ROMUALD RUGOLETTO

Developpeur - 26 ans

Compétences

-  **Développement Logiciel**
Java, C#, C++ / C
-  **Développement Web**
Typescript, JavaScript, Json, Sql/NoSql, Angular, NodeJs, Html / Css
-  **Développement Mobile**
Android, Windows Phone, Application Web Progressive
-  **Programmation embarquée**
K8055, Fez Panda, Arduino
-  **Gestion de projet**
Git, Gantt, Teamcity, Kibana, Scrum, methode Agile
-  **Langues**
Français, Anglais

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

Expérience professionnelle

- Poste actuel Everydens** CDI
Développement back-end (Java/SQL) en suivant les principes SOLID. Itération en suivant la méthode Agile Release Train, avec des trains de 3 mois composés de sprints de 2 semaines. Chaque feature suit le processus suivant : analyse des besoins client, rédactions de documentation technique, implémentation des fonctionnalités et des tests unitaires, code review, puis mise en test, beta et production.
- 2021 2022 Ankama** CDI
Développement back-end (Java/PSQL) en programmation fonctionnelle. Itération en méthode agile par sprints de 2 semaines, avec réunion de début de sprint, stand-up meetings, rétrospective.
- 2019 2020 ICS** CDD d'un an
Développement fullstack sur plusieurs projets (Angular/NodeJs/NoSql) sur lesquelles j'ai notamment intégré des outils de supervision tel qu'Elasticsearch et Firebase. Puis direction d'une petite équipe de développement pour une GED cross-platform où je me suis occupé de la gestion de projet et du développement back-end (Java/OracleSQL). A mon arrivée sur le projet, j'ai listé l'ensemble des problèmes existants et des features prévues dans un backlog, mis en place d'un cycle de mise à jour mensuelles et réparti les tickets du backlog sur les développeurs par sprints de 2 semaines.
- 2018 2019 CreativeVR** 2 Stages de six mois
Développement avec Unity3d (C#) d'un jeu de course de voitures en réalité augmentée à destination des mobiles et un jeu de tir pour le Playstation VR. Mon stage portait sur du développement, mais j'ai également apporté des solutions de gestion de projet comme git, youtrack ainsi qu'un wiki afin de fiabiliser le développement des projets.

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. Le projet a été conçu et développé en 5 mois et il a été présenté au Festival International des Jeux de Cannes en février 2019.
- 2017 2018 Jeu beat'em up / platformer 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. Le projet a été conçu et développé en 5 mois et il a été présenté au Festival International des Jeux de Cannes en février 2018.
- 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.

Projet personnel

- 2020 2021 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 équipage.