

19 av de Soissons 02400 Château-thierry



rugoletto.romuald@gmail.com



06.42.64.94.83



linkedin.com/in/romuald-rugoletto



rugolettoromuald.github.io



ROMUALD RUGOLETTO

Developpeur - 26 ans

Compétences

Html / Css



Développement Logiciel

Java, C#, C++ / C



Développement Web Typescript, JavaScript, Json, Sql/NoSql, Angular, NodeJs,



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

Expérience professionnelle

2021 2022 Ankama





Itération en méthode agile par sprints de 2 semaines, avec réunion de début de sprint, stand-up meetings, rétrospective.

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.

2019 2020

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 backend (Java/OracleSQL). A mon arrivée sur le projet, j'ai listé l'ensemble des produces des actives prévues des problèms un backles mis en place d'une velo de mise à jour 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 gestions de projet comme git, youtrack ainsi qu'un wiki afin de fiabiliser le développement des projets.

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

Projets de formations

2018 2019 Jeu d'aventure 3d

Mobiles avec Unitv3d (C#)

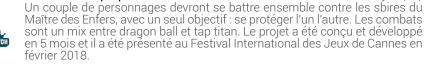


Le jeu mélange différents genres de jeux (aventure, infiltration, course) et fait évoluer le joueur dans une galaxie mise en péril par un groupe occulte. Le projet a été conçu et développé en 5 mois et il a été présenté au Festival International des Jeux de Cannes en février 2019.

2017 2018

Jeu beat'em up / platformer 2d

Mobiles avec Unitv3d (C#)



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.

Passions





<u></>\.</u>.. Æ Développement



Jeux de société

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.