

# Romain Ringenbach

🏠 Le Tertre, 35740, Pacé, France | ☎ +33 6 46 27 75 74 | ✉ hello@romainringenbach.com | ⓘ  
www.romainringenbach.com | 🌐 nealith | 📺 Romain Ringenbach | 🎮 nealith

## Sommaire

Joueur et développeur de jeu vidéo enthousiaste avec la capacité à maîtriser rapidement de nouveaux outils et à être patient face à la résolution de problèmes. Récemment diplômé d'une école d'ingénieur, je suis à la recherche d'une opportunité pour commencer ma carrière dans l'industrie du jeu vidéo.

## Éducation

- 2015 - 2019 **Diplôme d'ingénieur**, *ESIR, Université de Rennes1*, Rennes, France.
- Dernière année effectuée en contrat de professionnalisation
  - Option Imagerie Numérique : Jeux vidéo, Effets visuels, Synthèse d'image, Animation, IA.
- 2013 - 2015 **DUT Informatique**, *Université de Bretagne Sud*, Vannes, France.
- Programmation logiciel et développement web

## Compétence

Programmation	C/C++, JAVA, Python, Node.JS/Electron, SQL
Web	JavaScript, TypeScript, WebGL, Vue.js, HTML, CSS/SASS
2D/3D	Unreal Engine, Unity, Godot, Blender, Houdini, OpenGL, OpenCV, Qt
Autres	Git, Jira, CMake, Cross Compilation
Langues	Anglais (TOEIC 855)

## Expérience

- 2018 - 2019 **Ingénieur R&D (Stage et Contrat de professionnalisation)**, *Blacknut*, Rennes, France.
- Livraison d'un prototype de player pour le cloud gaming de Blacknut pouvant être embarqué dans l'application PC existante et supportant les contraintes du cloud gaming (temps réel et faible latence).
  - Livraison d'un banc de mesure physique de la latence d'un service de cloud gaming.
  - Assistance dans la rédaction d'un rapport détaillé sur la latence d'un service de cloud gaming.
- 2015 **Développeur JavaScript (Stage)**, *nGauge*, Moncton, Canada.
- Développement d'une bibliothèque pour la création de graphes divers, incluant une surcouche à Google Map API, pouvant être mis à jour en temps réel.
- 2011-2017 (summer) **Éclusier Vacataire**, *Région de Bretagne*, Rennes, France.
- Passage des bateaux sur le canal d'Ille et Rance, accueil du public.

## Projets de jeu vidéo

- 2020 **Project D (Solo)**, *Projet personnel*.
- Project D est un jeu inspiré par la culture de la course de rue japonaise. ⓘ Voir mon portfolio.
- Implémentation de mécaniques de jeu basiques incluant des réglages techniques.
  - Créations de différents systèmes de particules.
  - Animation de la voiture et effets sonores.
- 2018 - 2019 **DeepBlue (Équipe de 3)**, *ESIR, Université de Rennes1*.
- DeepBlue est un jeu vidéo d'exploration avec une atmosphère anxiogène où vous pilotez un sous-marin. ⓘ Voir mon portfolio.
- Implémentation des mécaniques de jeu tel que les mouvements du sous-marin ou encore le système de sonar.
  - Création d'effets visuels avec des systèmes de particules ou encore des shaders.
  - Réalisation des assets 3D du sous-marin et leur animation.
- 2019 **SblorbKiller (Solo)**, *Projet personnel*, *Metroidvania Month 5*.
- Un jeu vidéo type MetroidVania qui prend place dans l'espace. ⓘ Voir mon portfolio.
- 2019 **FreeCar (Solo)**, *Projet personnel*, *Bored Pixels Jam 5*.
- Un jeu de course en pseudo 3D dans un futur proche. ⓘ Voir mon portfolio.