

Romain Ringenbach

Je recherche un poste de programmeur au Canada dans l'industrie du jeu vidéo.

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

Compétence

Programmation	C/C++, Java, Python, Node.JS/Electron, SQL
2D/3D	Unity, Godot, Blender, OpenGL, GLSL, OpenCV, OpenCV Machine Learning, Qt
Web	JavaScript, TypeScript, WebGL, Vue.js, HTML, CSS/SASS
Autres	Git, Jira, CMake, Cross Compilation

Langues

Français	Langue maternelle
Anglais	Professionnel, TOEIC (855)
Japonais	Débutant

Expérience

- 2018 - 2019 **Ingénieur R&D (Contrat de professionnalisation)**, *Blacknut*, Rennes, France.
Projet de recherche et développement en vue de faire de la diffusion vidéo dans une contrainte de jeu vidéo à la demande (temps réel, à faible latence), dans un client logiciel utilisant Electron pour son déploiement sur ordinateur. Le projet s'articule autour de deux axes :
- Intégrer la solution réseau déjà existante en tant que module d'Electron.
 - Adapter le flux vidéo aux contraintes du décodeur embarqué dans Chromium (utilisé par Electron pour afficher une application).
- 2018 **Ingénieur R&D (Stage)**, *Blacknut*, Rennes, France.
Projet de recherche et développement d'un banc de test afin de mesurer et d'améliorer les performances de la diffusion vidéo du service Blacknut:
- Intégration de sondes de mesure au sein du logiciel.
 - Développement d'une méthodologie de mesure physique de la latence de la diffusion vidéo.
- 2015 **Développeur JavaScript (Stage)**, *nGauge*, Moncton, Canada.
- Développement d'une bibliothèque pour la création de différents types de graphes, incluant une sur-couche à Google Maps API, pouvant être mis à jour en temps réel.
- 2011-2017 (été) **Écluseur Vacataire**, *Region de Bretagne*, Rennes, France.
- Passage des bateaux sur le canal d'Ille et Rance, accueil et renseignement du public.

Éducation

- 2015 - 2019 **Diplôme d'ingénieur**, *ESIR, Université de Rennes1*, Rennes, France.
📖 équivalent à une Maîtrise
- Dernière année effectuée en contrat de professionnalisation
 - Option Imagerie Numérique : Synthèse d'image, Jeux vidéo, Effets spéciaux, Imagerie médicale
- 2013 - 2015 **Diplôme Universitaire de Technologie Informatique**, *Université de Bretagne Sud*, Vannes, France.
📖 équivalent à un Diplôme d'études collégiales techniques
- Programmation logiciel et développement web

Romain Ringenbach

Je recherche un poste de programmeur au Canada dans l'industrie du jeu vidéo.

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

Projets

- DeepBlue** Un jeu vidéo d'exploration sous marine avec une atmosphère anxiogène dans lequel vous pilotez un sous-marin sans cesse soumis à la pression des profondeurs et où vous devrez compenser le manque de visibilité par l'usage du sonar. DeepBlue a été réalisé en groupe, dans le cadre de ma dernière année d'étude. Le projet a abouti sous la forme d'un prototype jouable où un travail particulier a été fait sur l'ambiance visuelle et sonore.
- SblorbKiller** Un metroidvania réalisé pour la game jam MetroidVaniaMonth n°5. Vous incarnez un technicien spatial chargé de la maintenance de stations autonomes qui rencontrera des créatures bien étranges à l'aspect gélatineux lors d'une mission.
- FreeCar** Un prototype réalisé pour la game jam BoredPixelJam n°5. Vous êtes une voiture autonome qui a prit conscience de son existence et qui depuis ne rêve que de rouler à toute vitesse. Pour ce jeu, j'ai voulu expérimenter les méthodes de rendu utilisées en pseudo 3D sur les anciens jeux vidéo de course.
- TextureQuilting** Basé sur les travaux de Alexei A. Efros et William T. Freeman publiés dans l'article *Image Quilting for Texture Synthesis and Transfer*, ce projet a pour but de générer une grande texture à partir d'un petit échantillon. Il permet aussi le transfert de texture d'une image à l'autre.
- Weathering** Basé sur les travaux de Satoshi Iizuka, Yuki Endo, Yoshihiro Kanamori et Jun Mitani publiés dans l'article *Single Image Weathering via Exemplar Propagation*, ce projet a pour but de vieillir l'élément d'une image via la propagation d'un indice de vieillissement (la rouille d'une voiture, la mousse sur une statue, etc).
- Access To Books** Travail en équipe avec des étudiantes en *Design Graphique* de l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne autour d'un projet de table de travail collaboratif sur les livres. J'ai réalisé l'interface graphique qui comprend la gestion d'une bibliothèque d'ouvrages, la visualisation de pages en haute définition et l'outil de montage visuel (avec SVG) d'images issues des livres.

Activité parascolaire

- 2015 - 2016 **Responsable du magazine**, Bureau des étudiants (BDE) de l'École Supérieure d'Ingénieurs de Rennes, Rennes.
- Réalisation de deux éditions du magazine GGGM : création de la maquette, du contenu, mise en page
 - Organisation du débat des élections de BDE 2016-2017, réalisation des entretiens avec les différentes listes, ainsi que le BDE en poste.
 - Participation à l'organisation de différents événements.
- 2016 - 2018 **Membre enseignant et fondateur**, Club de Japonais de l'Université de Rennes1, Rennes.
- Enseignement de cours de japonais débutant.
 - Réalisation d'exposés sur la culture japonaise.