

Romain Ringenbach

Je recherche un poste de programmeur à l'étranger dans l'industrie du jeu vidéo

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

Éducation

- 2015 - 2019 **Diplôme d'ingénieur**, ESIR, Université de Rennes1, Rennes, France.
- 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.
- 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	Unity, Godot, Blender, OpenGL, OpenCV, OpenCV Machine Learning, Qt
Autres	Git, Jira, CMake, Cross Compilation

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.
- 2017 - 2019 **Projets en imagerie**, ESIR, University of Rennes 1, Rennes, France.
- Jeu vidéo d'exploration sous marine à ambiance.
 - Génération de texture, transfert de texture, vieillissement d'élément sur des images.
 - Projet en collaboration avec l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne, réalisation d'une interface pour une table de travail collaborative autour des livres.
 - Réalisation d'un simulateur de fourmi (déplacement, recherche de nourriture, phéromones) et de son interface avec Qt.
- 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.

Langues

Anglais Professionnel, TOEIC (855)