

# Romain Ringenbach

*Je recherche un poste de programmeur sur Montréal 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
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

## 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 du service de diffusion vidéo :
- Intégration de sondes de mesure au sein du logiciel.
  - Développement d'une méthodologie de mesure physique de la latence de la diffusion vidéo.
- 2016 **Développeur Java (Stage)**, *Dareboost*, Rennes, France.  
  - Détection de régressions, valeurs anormales sur de l'analyse continue de performances.
- 2015 **Développeur JavaScript (Stage)**, *nGauge*, Moncton, Canada.  
  - Développement d'une bibliothèque pour la création de graphes divers, incluant une sur-couche à Google Map API, pouvant être mis à jour en temps réel.
- 2013 **Maîtrise d'œuvre (Stage)**, *Mairie de Cesson-Sévigné*, Cesson-Sévigné, France.  
  - Réalisation des études, plans, et cahier des charges techniques particulières nécessaires à la rénovation d'un bâtiment afin d'accueillir l'épicerie sociale La Passerelle.
- 2011-2017 (été) **Éclusier Vacataire**, *Région de Bretagne*, Rennes, France.  
  - Passage des bateaux sur le canal d'Ille et Rance, accueil et renseignement du public.

# Romain Ringenbach

*Je recherche un poste de programmeur sur Montréal 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 piloter 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** Projet en collaboration avec l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne, réalisation d'une interface pour une table de travail collaboratif autour des livres imaginée par les étudiantes de dernier cycle en *Design Graphique*.
- Fourmis1** Travail en équipe sur simulateur de fourmilière (déplacement, recherche de nourriture, phéromones) et de son interface graphique avec Qt. Réalisation de graphismes type *pixel art* autour du jeu de mot Fourmis/Formule1
- DODWAN-EXPE** Dans le cadre de ma dernière année à l'institut universitaire de technologie de Vannes, j'ai travaillé en équipe à la réalisation d'une interface graphique avec *GraphStream* pour un logiciel de démonstration du projet DODWAN-EXPE de l'équipe CASA de l'Institut de Recherche en Informatique et Systèmes Aléatoires.

# Romain Ringenbach

*Je recherche un poste de programmeur sur Montréal 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

## 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, IHM, Compilation pour l'imagerie, Compression vidéo, Traitement d'image, Analyse et classification
- 2013 - 2015 **DUT Informatique**, *Université de Bretagne Sud*, Vannes, France.
- Programmation logiciel et développement web
  - Gestion de projet, Génie logiciel
- 2011 - 2013 **DUT Génie Civil**, *Université de Rennes1*, Rennes, France.
- Techniques de constructions, Maîtrise d'œuvre
  - Option Maîtrise Énergétique et Environnementale

## 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.