

Romain Ringenbach

INGÉNIEUR LOGICIEL

🏠 France | ✉ hello@romainringenbach.com | 🌐 www.romainringenbach.com | 📱 romainringenbach

Profil

Ingénieur logiciel à la recherche d'un poste en télétravail. Fort de trois ans d'expérience dans le développement d'applications, j'ai récemment suivi une formation React que j'applique activement dans mes projets personnels.

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

Compétences

Programmation	C/C++, Python, Rust
Web	React, JavaScript, TypeScript, HTML, CSS/SASS
Autres	Git, CMake, Unreal Engine
Langues	Anglais (TOEIC 855)

Expérience professionnelle

- 2021 - Aujourd'hui **Ingénieur Logiciel**, *Viveris*, Toulouse, France.
- Développement d'une application de visualisation de satellites ainsi que leurs trajectoires et actions.
 - Développement d'un logiciel embarqué en architecture micro-service à destinations des engins de minage afin d'agglomérer les données de capteurs et de les téléverser sur des serveurs via internet.
- 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.

Projets

<i>En cours.</i> Jeu vidéo sans nom	Un jeu d'espionnage industriel à la troisième personne impliquant de l'infiltration, de l'ingénierie sociale et de la résolution de puzzles. Unreal Engine
<i>En cours.</i> Plugin de budget pour Obsidian	Un plugin pour suivre les dépenses et planifier de futur achats. Le plugin est intégré à Obsidian, bénéficie de sa fonctionnalité de synchronisation et permet de lier des pages à des dépenses. React, Typescript
Access To Books	Un projet de station de travail collaboratif avec l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne. Electron, Vue