

Lazlo Barragan

 lazlo.barragan@gmail.com

 lazlo-barragan

 lazlobarragan.itch.io

 lazlobarragan.github.io

Aveyron, France

GAME DEVELOPER

PROGRAMMATION : C/C++, C#, GLSL, Python, Javascript, Java

LANGUES : Anglais (Courant), Espagnol (Courant)

TECHNOS : Unity, Godot, OpenGL, GLFW, Assimp, ImGui

OUTILS : Git, Visual Studio, VSCode, Inkscape

HOBBIES : Jeux de sociétés, Voyages, Randonnée, Guitare

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Freelance Game Developer

Mars 2022 à Juin 2022 (3 mois) et Juin 2023 à Novembre 2023 (6 mois)

- Développement de jeux mobiles (exemple: système de terrain polygonal 2D creusable)
- Développement de jeux éducatifs pour la plateforme Legends of learning : intégration avec leur API, système de sauvegarde cloud et mise à jour de la progression des élèves pour le professeur, multi language support et Text-To-Speech, système de découpe de formes géométrique avec calcul de l'aire.

Technical Engineer/ UI Programmer - Gentleland

Juin 2022 à Juin 2023 (1 an)

Remote, Allemagne

- Programmation UI et intégration des assets pour les clients de Gentleland
- Documentation de la pipeline de création/livraison d'assets
- Automatisation de l'acquisition client en utilisant ActiveCampaign, Typeform, Zapier
- Support technique et mise en place de la pipeline de création/livraison d'assets

Gameplay Programmer (Stage) - GearProd

Mars à Août 2021 (6 mois)

Montpellier, France

- Développement en mode Agile (SCRUM) d'une nouvelle version d'Echo Squad (aventure immersive dans un simulateur de sous-marin) en utilisant Git, Unity, C#
- Création d'un modèle de simulation de bancs de poissons en adaptant le modèle Boids au besoin du produit et en utilisant l'Entity Component System et le Job System de Unity
- Refactorisation du code gameplay en architecture modulaire afin de faire évoluer facilement et indépendamment les fonctionnalités du sous-marin joueur
- Analyse et amélioration des performances en optimisant la gestion de la mémoire, le rendu et les effets spéciaux

UX/UI Programmer (Stage) - A.M.R

Avril à Juin 2018 (3 mois)

Montpellier, France

- Développement d'un prototype d'application Android de réseau social gamifié en utilisant Unity
- Mouvements de l'avatar dans un monde virtuel 3D
- Représentation des discussions sous forme d'arbres (non linéaire) et intégration avec Elasticsearch

PROJETS

Lily's Snowball Adventure - Jeu top-down shooter

Décembre 2021 (Game Jam)

- Développement du jeu sur Godot en duo avec un artiste (2eme place vote du public ACM Winter Jam 2021)

Moteur de Jeu C++

Novembre et Décembre 2020

- Développement d'un moteur de jeu en C++ en utilisant OpenGL pour le rendu
- Entity Component System : Data oriented design afin de maximiser l'utilisation du cache CPU et SIMD instructions
- Chargement des modèles 3D en utilisant la librairie Assimp
- Éditeur de scènes et matériaux en utilisant la librairie ImGui
- Animation par entity et GPU skeletal animations
- Son spatialisé en utilisant la librairie irrKlang

Carcastrophe - Jeu de défense de château en coopération

September 2019 (Game Jam)

- Développement en équipe de 6 en utilisant Git, Unity, C# (1er prix du jury Game Pratic 2019)
- Développement d'un système de vague d'ennemis, comportement des ennemis et armes joueur