



Lazlo BARRAGAN

FreeLance Game Developer

vivant en France

Contact

lazlo.barragan@gmail.com

Web Sites

lazlobarragan.itch.io

lazlobarragan.github.io

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Freelance Game Developer

UI, Gameplay, Tools, Rendering
depuis Mars 2022 (1 an et 10 mois)

Technical Engineer et UI Programmer chez Gentleland

Asset integration, Tooling, Process Automation et UI
Unity, C#, Zapier, Notion, ActiveCampaign, Typeform
Juin 2022 à Juin 2023 (1 an)

Stage Gameplay Programmer chez GearProd

Full-scale Cooperative Submarine Simulation Game
Système de bancs de poissons (Boids),
optimizations et architecture modulaire.
Unity, C#, Custom Hardware, Git
Mars à Août 2021 (6 mois)

Stage UX/UI Programmer chez A.M.R

Gamified social network mobile application
Unity, C#, Js, Elasticsearch, Dockers, Git
Avril à Juin 2018 (3 mois)

ÉTUDES

Master en informatique Imagina
Images, Rendu 3D, Jeux et Intelligent Agents
Université de Montpellier
2019-2021

Licence en Informatique
Université de Montpellier
2018-2019

LANGUES

Anglais Courant
Espagnol Courant

PROJECTS

Pirates And Adventurers : Treasure Island

[pour LegendsofLearning.com](#)
Jeu éducatif, Godot, Javascript, Inkscape, Web
Septembre à Novembre 2023

Pirates And Adventurers :
The Flag Maker
[pour LegendsofLearning.com](#)
Jeu éducatif, Godot, Javascript, Inkscape, Web
Avril à Juin 2023

Lily's Snowball Adventure
2eme vote du public ACM Winter Game Jam 2021
Bullet hell, Top-down Shooter, Godot, Jam
Décembre 2021

Custom Game Engine
C++, OpenGL, GLFW, Assimp, Imgui
Novembre et Décembre 2020

Carcastrophe
1er prix du jury GamePratic 2019
Cooperation Game, Unity, C#, Jam
Septembre 2019

SKILLS

Programming Languages
C, C#, C++, Java, Python, Javascript, Lua
Game Engine and rendering
[Unity](#), [Godot](#), [OpenGL](#), [GLSL](#)

Librairies
GLFW, Assimp, Imgui, Cimg, glm, raylib

Databases
[MySQL](#), [Elasticsearch](#), [MongoDB](#)

Tools
Git, Visual Studio, VSCode, Inkscape and more

HOBBIES

Jeux vidéos, Jeux de sociétés
[Voyages](#), Guitare, Randonnées