

# Lazlo Barragan

06 26 91 89 29 [lazlo.barragan@gmail.com](mailto:lazlo.barragan@gmail.com) [in/lazlo-barragan](https://in.lazlo-barragan) [lazlobarragan.itch.io](https://lazlobarragan.itch.io) [lazlobarragan.github.io](https://lazlobarragan.github.io) Aveyron, France

## GAME PROGRAMMER

**PROGRAMMATION :** C/C++, C#, GLSL, Python, Lua, Java, Javascript  
**LANGUES :** Anglais (C1), Espagnol (C1)  
**TECHNOS :** Unity, Godot, OpenGL, GLFW, Assimp, ImGui, Qt  
**OUTILS :** Git, Visual Studio, VSCode, Inkscape  
**HOBBIES :** Jeux de société, Voyages, Randonnée, Guitare

## ÉTUDES

**Master en Informatique Imagina** | 2019 - 2021  
Université de Montpellier  
**Spécialité :** Images, Rendu 3D et Jeux Vidéo  
**Licence en Informatique** | 2018 - 2019  
Université de Montpellier  
**DUT Informatique** | 2016 - 2018  
IUT de Montpellier

## 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 géométriques avec calcul de l'aire.

### Technical Engineer/ UI Programmer - Gentleland

Remote, Allemagne

Juin 2022 à Juin 2023 (1 an)

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

### Gameplay Programmer (Stage) - GearProd

Montpellier, France

Mars à Août 2021 (6 mois)

- 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

Montpellier, France

Avril à Juin 2018 (3 mois)

- 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 linéaires) 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 (2ème 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
- 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 vagues d'ennemis, comportement des ennemis et armes des joueurs