

BARREDO DAVID

GAME DESIGNER & DÉVELOPPEUR UNITY – JEUX MOBILES

GAMEPLAY · PROTOTYPAGE RAPIDE · C#

CONTACT

Paris
06 51 76 93 19
barredodavid.31o5@gmail.com

PORTFOLIO & LIENS

davidbarredo.netlify.app
github.com/barredodavid
linkedin.com/in/barredo-david
barredodavid.itch.io

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- **Unity (2D & 3D) / C#** (mobile, WebGL, UI Toolkit, ScriptableObjects, object pooling)
- **Game dev** (physique, FSM, NavMesh, Input System)
- **Mobile & live** (iOS, TestFlight, AdMob, GameAnalytics)
- **Pubs & vidéo** (Unity Recorder, tests créatifs)
- **Outils** (Git/GitHub, Visual Studio, développement assisté par IA)
- **Qualité** (tests NUnit, architecture événementielle)

LANGUES

- **Français** (langue maternelle)
- **Anglais** (avancé, usage professionnel)

CENTRES D'INTÉRÊT

- **Échecs** (stratégie)
- **Rugby** (esprit d'équipe)

PROFIL

Game designer et développeur Unity (Master Epitech) spécialisé dans le jeu mobile. Mon jeu iPhone Shelf Sort sort bientôt sur l'App Store, avec pubs récompensées et analytics. Je conçois des boucles de jeu courtes et lisibles, je prototype vite, je teste mes idées avec des pubs et j'itère sur ce que montrent les données et les joueurs.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Développeur Unity (Freelance)

Space Memory Studio | Fév. 2026 – Avr. 2026

- Installation interactive Unity (C#) programmée de la conception à la livraison.
- Build WebGL optimisé pour Raspberry Pi 5 (contraintes proches du mobile), exposé à Paris et à Alexandrie.

Ingénieur logiciel backend (Alternance)

Cosium | 2022 – 2025

- Fonctionnalités backend et applications métier critiques en équipe Agile.

PROJETS UNITY

SHELF SORT – JEU IPHONE (UNITY 6 / C#) – SOLO, BIENTÔT SUR L'APP STORE

- Jeu de tri complet : 80 niveaux dans 4 pays, carte du monde 3D, défi quotidien, autocollants, trophées ; niveaux générés et vérifiés solvables par un outil maison.
- Pub récompensée AdMob (RGPD + suivi Apple), funnel de niveaux dans GameAnalytics ; build iOS et envoi TestFlight automatisés.

EPIC PLANE EVOLUTION – CONCEPT HYPERCASUAL + 3 PUBS VIDÉO (UNITY 6)

- Runner à portes (du papier à la fusée) ; 3 pubs testent 3 hypothèses créatives, prises enregistrées dans Unity par un pilote auto ; pub jouable HTML5.

4 JEUX UNITY 6 / C# – 3 MOBILES HYPERCASUAL + 1 PUZZLE PC – JOUABLES SUR DAVIDBARREDO.NETLIFY.APP

- **Demolition Buster :** pub récompensée « Continuer », boutique, 38 tests unitaires.
- **Orbit Dash :** one-tap, twist « near miss » en combo.
- **Timber Strike :** bûches boss qui changent de sens, boutique de couteaux.
- **Loop Lab :** puzzle à boucle temporelle, clones en replay déterministe.

ORDER UP: TAVERN – TYCOON 3D (UNITY / C#) – SOLO, PUBLIÉ SUR ITCH.IO

Systèmes modulaires (IA des clients, économie, physique) et pipeline visuel complet (level design, éclairage, VFX). Page itch.io · vidéo de démo

FORMATION

Master Ingénierie logicielle (Bac+5) | *EPITECH Paris | 2021 – 2025*

DUT Mesures physiques | *IUT Montpellier | 2019 – 2021*