

LUKA AŽMAN

RAZVIJALEC PROGRAMSKE OPREME

☎ 040 857 636
✉ luka.azman9@gmail.com

Naklo, Slovenija
[Portfolio](#)
[GitHub](#)
[LinkedIn](#)

IZOBRAZBA

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko
1. stopnja · Dipl. inž. rač. in inf. (VS)
2024 – danes

Srednja tehniška šola, Šolski center Kranj
V. Tehnik računalništva
2019 – 2023

TEHNIČNE SPRETNOSTI

Jeziki
Python, Java, SQL, C, C#, JavaScript, TypeScript

Splet
HTML, CSS, Cloudflare, GitHub Pages, Decap CMS

Razvojna okolja
VS Code, JetBrains IDEs, Android Studio, Unity, Unreal Engine

Orodja
Git / GitHub, Adobe Suite, Azure, Blender, Aseprite, Microsoft Office

Sistemi
Windows, Linux

RELEVANTNA ZNANJA

Varnost programov, Osnove umetne inteligence, Grafično oblikovanje, Informacijski sistemi, Računalniška grafika, Algoritmi in podatkovne strukture, Podatkovne baze, Računalniška omrežja, Računalniška arhitektura, Operacijski sistemi.

PROFIL

Razvijalec programske opreme, usmerjen predvsem v razvoj spletnih strani in aplikacij. Izkušnje sem pridobil pri izdelavi spletne strani za MDI Kranj ter med prakso v IT-oddelku podjetja Iskraemeco. Trenutno študiram računalništvo in informatiko na Univerzi FRI v Ljubljani. Rad rešujem zahtevnejše tehnične probleme ter hitro usvajam nova orodja in programske jezike.

PROJEKTI

MDI Kranj 2026 · študentsko delo
Spletna stran za Medobčinsko društvo invalidov Kranj. [JavaScript](#) · [TypeScript](#) · [Cloudflare](#) · [Decap CMS](#)

GymChaos 2026
Fitnes arkadna borilna 3D igra. [Unity](#) · [C#](#) · [Blender](#)

FullScanSecurity 2026
Mobilna aplikacija za varnostno skeniranje. [Android Studio](#) · [Java](#)

CineScore 2025 · fakultetni projekt, 2-članska skupina
Spletna stran za ocenjevanje in pregled filmov, izdelana v .NET. [C#](#) · [JavaScript](#) · [Azure](#)

CrimsonDawn 2025 · fakultetni projekt, 3-članska skupina
Doom klon, 3D igra razvita s tehnologijo WebGPU. [WebGPU](#) · [JavaScript](#) · [Blender](#)

UpNote 2025
Minimalističen urejevalnik Markdown datotek. [Python](#) · [HTML](#) · [CSS](#)

PixeLife 2024
2D simulator sprehajanja v pixel art slogu. [Unity](#) · [C#](#) · [Aseprite](#) · [Ink](#)

SimpleSearch 2024
Chrome extension za hitrejšo brskanje z ukazi po meri. [JavaScript](#) · [HTML](#) · [CSS](#)

Backrooms 2022–2023 · maturitetni projekt
Horror 3D igra, izdelana z vizualnim skriptiranjem. [Unreal Engine](#) · [Blueprints](#)

DELOVNE IZKUŠNJE

Izdelava spletne strani — MDI Kranj
Junij – Julij 2026 · študentsko delo

- Izdelava spletne strani za Medobčinsko društvo invalidov Kranj.

Praksa v IT oddelku — Iskraemeco d.d.
Oktober 2021 · delovna praksa

- Vzdrževanje in urejanje spletnih strani podjetja v okviru IT oddelka.

Drugo
Sezonsko delo (gostinstvo, prodaja, logistika) — Mercator IP, Alpe-Panon, We Move, 2020–2025.

DODATNO

V prostem času se najraje posvečam razvoju iger – od akcijske igre GymChaos v Unityju do horror igre Backrooms v Unreal Engineu. Občasno razvijem tudi spletno aplikacijo ali orodje, predvsem ob preizkušanju novih tehnologij. Celoten pregled projektov se najde na strani: lukaazman.dev