

## **Introducción**

Soy Adrian Aniel Alpízar Pérez, un entusiasta y dedicado desarrollador web y de videojuegos con una pasión por crear experiencias digitales inmersivas y efectivas. Desde que descubrí el fascinante mundo de la programación a una temprana edad, he estado comprometido con aprender y aplicar nuevas tecnologías para resolver problemas complejos y satisfacer las necesidades de los usuarios. Mi formación académica y experiencia práctica en el desarrollo web y juegos me han equipado con una sólida base en lenguajes de programación modernos y motores de juegos, permitiéndome contribuir significativamente a proyectos innovadores.

Mi objetivo es continuar creciendo profesionalmente, asumiendo roles de liderazgo en equipos multidisciplinarios y participando activamente en el desarrollo de productos que marquen la diferencia en la industria digital. Estoy siempre dispuesto a tomar el camino menos transitado para explorar nuevas ideas y tecnologías que potencialicen el impacto y la eficiencia de las soluciones digitales.

## **Habilidades Técnicas**

### *Lenguajes de Programación Principales:*

Front-end: HTML5, CSS3, JavaScript, C#

Back-end: Java, Python, C#, GD Script

Bases de Datos: SQL

Motores de Videojuegos: Unity (C#), Godot

### *Herramientas y Plataformas:*

Control de Versiones: Git, GitHub

Entorno de Desarrollo Integrado (IDE): Visual Studio, Visual Studio Code, IntelliJ IDEA, Android Studio

Herramientas de Modelado 3D: Blender, Voxedit

Metodologías Ágiles: Scrum

## **Proyectos**

### *Portfolio Web Interactivo*

Descripción: Mi portfolio web interactivo, construido con HTML, CSS, y JavaScript, refleja mi creatividad y habilidades en diseño web.

Objetivo: Mostrar mis habilidades en desarrollo front-end y diseño responsive.

Resultado: Sitio web dinámico y fácil de navegar, optimizado para dispositivos móviles.

Enlace: [Adrian Aniel | Portafolio](#)

### **Juego de RPG en Unity**

Descripción: Un juego RPG en tiempo real desarrollado en Unity, donde los jugadores deben enfrentar a enemigos de todo tipo.

Tecnologías: Unity (C#), Blender (modelado 3D), Photoshop (texturas).

Objetivo: Aplicar principios de diseño de juegos y programación orientada a objetos.

Resultado: Juego funcional con IA para adversarios, sistema de partículas para efectos visuales, y sonido integrado.

Enlace: Repositorio en GitHub

## **Educación y Certificaciones**

Ingeniería Informática, Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos, 2018-2022

Especializaciones: Desarrollo de Software, Juegos Digitales, Inteligencia Artificial.

Proyectos destacados: Sistema de recomendación basado en IA, Motor de física para simulaciones.

Certificado de Especialización en Unity, Instituto ABC, 2021

Adquirí conocimientos avanzados en el uso del motor Unity para el desarrollo de videojuegos, incluyendo optimización de rendimiento y programación de IA.

## **Experiencia Laboral**

Desarrollador Web Junior, Empresa GAM, 2022-Presente

Participé en el desarrollo de sitios web corporativos y e-commerce, aplicando mejores prácticas de SEO y UX/UI design.

Contribuí al equipo de desarrollo de un juego multijugador en línea utilizando Unity, enfocándome en la integración de servicios backend y la gestión de bases de datos.

Asistente de Desarrollo de Juegos, Estudio de Juegos DEF, 2020-2022

Trabajé en varios proyectos de juegos, desde prototipos hasta lanzamientos completos, ayudando en la programación, pruebas, y documentación de bugs.

## **Publicaciones y Contribuciones**

Artículo publicado en "Revista de Juegos Digitales" sobre "Optimización de Rendimiento en Motores de Juegos".

Contribuidor regular en el foro de Unity, compartiendo soluciones y consejos sobre programación en Unity.

## **Certámenes y Premios**

Finalista en el "Concurso Nacional de Desarrollo de Juegos", categoría Indie, 2021.

Mención Honrosa en el "Hackathon de Innovación Digital", 2022.

## **Contacto**

Correo Electrónico: [adrianalpizarperez45@gmail.com](mailto:adrianalpizarperez45@gmail.com)

Teléfono: +53 56473041

LinkedIn: [LinkedIn Profile](#)

GitHub: [GitHub Profile](#)