

Alberto Alan Sánchez Andreu

Fecha de nacimiento: 10/07/2002 | **Nacionalidad:** Española | **Número de teléfono:** (+34) 601265156 (Móvil) |
Dirección de correo electrónico: albertoalansa@gmail.com | **Sitio web:** albertoalansa.github.io |
Dirección: Castelló de la Plana, España (Domicilio)

● SOBRE MÍ

Estudiante universitario. Versátil y con interés en varios campos del desarrollo de videojuegos (principalmente programación y narrativa). Dispuesto a trabajar duro en equipo para alcanzar los objetivos del mismo.

● EXPERIENCIA LABORAL

07/2023 – ACTUAL España
DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS MÉDICOS SIN FRONTERAS

- Optimización del rendimiento y resolución de problemas técnicos.
- Creación y mantenimiento de documentación técnica del proyecto.
- Diseño y programación de mecánicas de juego, niveles y personajes.
- Corrección de bugs y de issues del proyecto.
- Realización de funciones de QA tester.

● EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

2018 – 2020 Cartagena, Región de Murcia, España
BACHILLERATO CIENTÍFICO IES Jiménez de la Espada

2020 – ACTUAL Castelló de la Plana, Castelló, España
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Universitat Jaume I

● COMPETENCIAS DE IDIOMAS

Lengua(s) materna(s): **ESPAÑOL**
Otro(s) idioma(s):

	COMPRENSIÓN		EXPRESIÓN ORAL		EXPRESIÓN ESCRITA
	Comprensión auditiva	Comprensión lectora	Producción oral	Interacción oral	
INGLÉS	B2	B2	B2	B2	B2

Niveles: A1 y A2 (usuario básico), B1 y B2 (usuario independiente), C1 y C2 (usuario competente)

● COMPETENCIAS DIGITALES

Capaz de realizar guiones literarios y técnicos
Software y programación

Programación: C#, C++, C, Kotlin, Python | Diseño 2D y 3D: Krita, Blender, 3DS Max, Mudbox | Edición de video y audio: Premiere, Audition, Logic | Github | Unity

Capacidades personales

Trabajo en equipo | Enfoque lógico y metódico | Amplia capacidad creativa | Atención al detalle y trabajo minucioso

● INFORMACIÓN ADICIONAL

CONFERENCIAS Y SEMINARIOS

2022

Zen modes y slow Gaming: Historia y mecánicas de la calma jugable Víctor Navarro-Remensal

2023

Game Changer: Explorando la traducción feminista y la identidad cultural en los videojuegos independientes Misha C. Gramelius

2023

La inmersión como conversación: ¿Qué hace que juegos como “Do not Feed the Monkeys” sean tan atractivos? Amber Pasternack

2023

Historia y juego: Reflexiones sobre el diseño narrativo Kelsey Beachum