

SERGIO LLOPIS BELDA  
02/12/2004

## CONTACTO:

-  +34 640 33 08 69
-  [sergiollopisbelda@gmail.com](mailto:sergiollopisbelda@gmail.com)
-  [SergioLlopis-Dev](#)
-  Muro de Alcoy, Alicante, CP: 03830

## INFORMACIÓN:

- Carné de conducir
- Coche propio
- Disponibilidad para viajar
- Incorporación Inmediata

# Sergio Llopis Belda

DESARROLLADOR DE SOFTWARE

## EXPERIENCIA

### - GESTIÓN TRIBUTARIA TERRITORIAL (2022)

DESARROLLADOR Y ANALISTA DE BASES DE DATOS

- Desarrollo y análisis de bases de datos relacionales (SQL, PL-SQL)
- Programación en JavaScript, C#, XML
- Uso de Jira, Git/GitLab, Teams
- Metodologías ágiles (Scrum)

### - PIZZERÍA DI MARCO (2020 - 2022)

COCINERO

- Trabajo en equipo y liderazgo en entornos de alta presión
- Organización y gestión de personal

## FORMACIÓN

### - INGENIERÍA INFORMÁTICA

- Universidad de Alicante
- Estudiando actualmente

### - TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

- CIP FP Batoi (2022 - 2024)
- Nota Final: 9.2

### - TÉCNICO EN SISTEMAS MICROINFORMÁTICOS Y REDES

- CIP FP Batoi (2020 - 2022)
- Nota Final: 9.6

## PRÁCTICAS

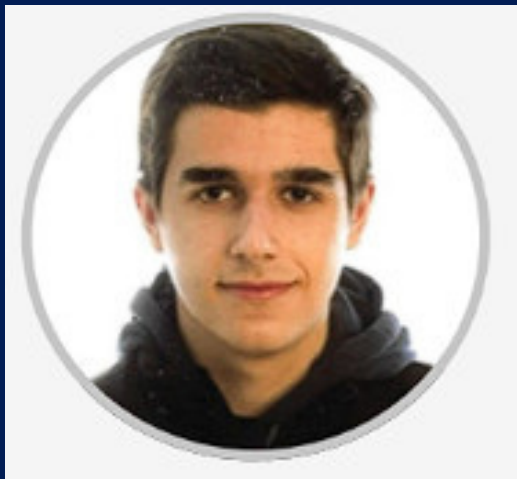
### DEVILISH GAMES (2024)

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

- Desarrollo de videojuegos con Unity
- Desarrollo de videojuegos con PixiJs

## HERRAMIENTAS

- Bases de datos: SQL Server, Oracle, MySQL
- Control de versiones: Git, GitHub, GitLab
- Desarrollo: Android Studio, Unity, Visual Studio Code
- Metodologías ágiles: Scrum, Jira, Trello
- Colaboración: Microsoft Teams, Slack



SERGIO LLOPIS BELDA  
02/12/2004

## CONTACTO:



+34 640 33 08 69



sergiollopisbelda@gmail.com



[SergioLlopis-Dev](#)



Muro de Alcoy, Alicante, CP: 03830

## INFORMACIÓN:

- Carné de conducir
- Coche propio
- Disponibilidad para viajar
- Incorporación Inmediata

# Sergio Llopis Belda

DESARROLLADOR DE SOFTWARE

## PROYECTOS PROPIOS

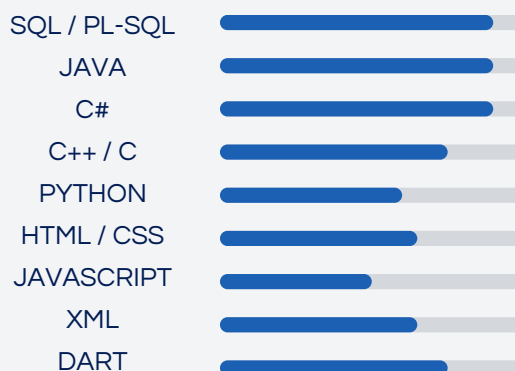
### Juego Unity “Haunted Mines”

Juego independiente de terror desarrollado en Unity, en el que he trabajado durante más de un año y medio.

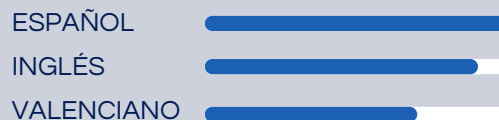
Principales características implementadas:

- Generación Procedural de Mapas, diferentes en cada partida.
- Sistemas de Inteligencia Artificial con DualBrain.
- Multijugador en Red con integración de Steam y uso de Mirror.
- Optimización de Rendimiento, asegurando estabilidad.
- Gestión de Sonido Dinámico, adaptando la ambientación en tiempo real.
- Diseño de Gameplay, equilibrando mecánicas para una mejor experiencia de juego.

## LENGUAJES PROGRAMACIÓN



## IDIOMAS



## PREMIOS Y HONORES

### Ganador E-Challenge Cámara de Comercio

- Documento adjunto en repositorio en GitHub

### Beca Erasmus - Irlanda

- Programa Erasmus 2020