

POPEȘCU TUDOR

Brașov, România • [+40 750 405 291](#)

popescu_tudor@outlook.com • <https://www.linkedin.com/in/popescu-tudor-540329174/>

PROFIL PROFESSIONAL

Sunt Tudor, un dezvoltator software multidisciplinar, cu o bază solidă în Unity (C#) și experiență în crearea de aplicații imersive pentru VR/AR, Mobile și Desktop. În prezent, îmi extind activitatea către dezvoltare web full-stack, folosind React, TypeScript și Node.js. Am coordonat dezvoltarea a peste 15 aplicații interactive în cadrul Neomorph Studio, îmbinând creativitatea, precizia tehnică și gândirea centrată pe utilizator. Sunt pasionat de realizarea de produse digitale performante și semnificative, într-un mediu care valorizează inovația și calitatea.

COMPETENȚE PRINCIPALE

Limbaje și Tehnologii: C# • TypeScript • JavaScript • React • Node.js • Three.js • SQL • PostgreSQL • Unity Engine • Vite • AWS • Supabase

Domenii de dezvoltare: Full-Stack Development • Real-Time 3D & AR/VR • API Design • Implementare UI • Optimizarea performanței

Aptitudini personale: Comunicare interdisciplinară • Colaborare Agile • Code Review • Rezolvare de probleme • Leadership • Gândire UX-Driven

EXPERIENȚĂ PROFESSIONALĂ

Software Developer (PFA / Independent), Brașov, România

(03/2025) - Prezent

Mi-am continuat colaborarea cu Neomorph Studio prin proiecte de outsourcing, oferind suport complet de dezvoltare pe partea de Unity și web.

În paralel, am lucrat cu clienți internaționali direcți, inclusiv colaborări pe termen lung cu parteneri din Spania, pentru care am dezvoltat soluții software personalizate și experiențe interactive.

Realizări:

- Am furnizat servicii de dezvoltare externalizată pentru proiecte Neomorph Studio;
- Am gestionat livrarea completă a proiectelor pentru clienți externi, de la concept la implementare finală;
- Am dezvoltat aplicații Unity, web și back-end adaptate cerințelor clientilor;
- Am menținut relații de colaborare stabile prin comunicare eficientă și rezultate constante.

Neomorph Studio, Brașov, România • Software Developer

(08/2021) - (03/2025)

În cadrul companiei Neomorph Studio, am lucrat ca Lead Unity & Full-Stack Developer, creând experiențe imersive pe platforme VR, AR, mobile, desktop și web.

Am coordonat dezvoltarea completă a mai multor aplicații interactive, de la concept la lansare, asigurând performanța, calitatea vizuală și experiența utilizatorului.

Activitatea mea combină Unity (C#) pentru medii 3D în timp real cu tehnologii web moderne precum React, TypeScript și AWS, pentru a oferi produse conectate și captivante.

Un moment important în carieră a fost colaborarea cu PlanetQuest, unde am început să mă specializez și în dezvoltare web și backend. Am contribuit la platforma PlanetQuest Web, folosind React și styled-components pentru front-end, iar pe partea de back-end am lucrat cu Node.js + Express, conectate la o bază de date PostgreSQL.

De asemenea, am susținut dezvoltarea backend-ului Discord, ajutând la sincronizarea sistemelor de gameplay cu instrumentele comunității.

Realizări:

- Am condus direcția tehnică și arhitectura aplicațiilor cross-platform (VR, AR, Mobile, Desktop);
- Am construit și optimizat experiențe 3D în timp real folosind Unity și C#;
- Am dezvoltat interfețe web cu React, TypeScript, Vite și styled-components;
- Am contribuit la API-uri back-end bazate pe Node.js, Express și PostgreSQL;
- Am integrat servicii AWS și Supabase pentru o infrastructură scalabilă;
- Am livrat cu succes peste 15 proiecte în diferite industrii.Built and optimized real-time 3D experiences using Unity and C#.

Neomorph Studio, Brașov, România • Junior Developer

(06/2020) - (08/2021)

Mi-am început cariera profesională la Neomorph Studio, contribuind la dezvoltarea de aplicații AR, VR și Windows native. Am lucrat la implementarea interfețelor UI și la mecanici de gameplay pentru proiecte interactive de mici dimensiuni, colaborând strâns cu designerii și programatorii seniori.

Realizări:

- Am implementat și animat interfețe utilizator folosind Unity UI Toolkit și Canvas;
- Am dezvoltat și întreținut logica de gameplay pentru aplicații AR/VR;
- Am asistat la configurarea scenelor, integrarea asset-urilor și scripting;
- Am participat la testare, depanare și optimizare a performanței;
- Am acumulat experiență în C#, Unity Editor Tools și dezvoltare cross-platform.

E D U C A T I E

Facultatea de Matematică și Informatică, Universitatea Transilvania din Brașov • Licență în Informatică

Promoția 2021

Am dezvoltat o bază solidă în informatică, matematică și ingineria software, cu accent pe programare, algoritmi, baze de date și proiectare orientată pe obiecte (C++, Java, C#). Am participat la proiecte academice practice axate pe dezvoltarea aplicațiilor web și mobile și pe principiile de design software.