

Sergio Gavilán Fernández

✉ ssjsrgx@gmail.com | ☎ +34 633 684 845 | 📍 Madrid, España | 🔗 <https://sgavil.github.io/portfolio/>

Educación

Universidad Complutense de Madrid

Desarrollo de videojuegos (programación)

Madrid, España

2016 – 2020

Experiencia Profesional

Fundación ONCE

Desarrollador Android

Madrid, España

Noviembre 2019 – Octubre 2019

- Continuación de la aplicación de realidad aumentada hecha en Java en el Open Summer of Code.
- Responsable de añadir nuevas mediciones de RA para medir la accesibilidad.
- Gestión de cuentas de varios perfiles en Firebase.
- Creación de formularios dentro de la aplicación para poder definir nuevas experiencias de RA.

Open Summer of Code

Desarrollador Android

Madrid, España

Julio 2019 – Agosto 2019

- Implementación de un simulador de realidad aumentada para hacer evaluaciones de accesibilidad.
- Aplicación móvil para Android hecha en Java, gestión de cuentas y base de datos en Firebase, exportación de informes en formato Word.

Habilidades

Lenguajes de programación: C/C++, Java, C#, Python

Tecnologías: Unity, Android Studio, OpenGL, Firebase, Adobe Creative Cloud

Otros: Git, Premake, Scrum, HTML, CSS

Idiomas: Inglés (avanzado), Francés (básico)

Proyectos

Replanet

Videojuego centrado en el medio ambiente desarrollado para la Global Game Jam 2020 ganador de 3 premios.

Unity, C#

<https://firsttry.itch.io/replanet>

Esconduelite

Videojuego de escondite de fantasmas desarrollado para la Spain Game Dev Jam

Unity, C#

[https://kumi-](https://kumi-dacamo.itch.io/esconduelite)

[dacamo.itch.io/esconduelite](https://kumi-dacamo.itch.io/esconduelite)

Close enough to your inner peace

Videojuego point and click de gestión de un huerto desarrollado para la Slavic Game Jam 2020.

Unity, C#

<https://pokoidev.itch.io/clenough>

Detector de errores de textura

Herramienta de detección de errores de textura por comparativa de imágenes así como detección de objetos desaparecidos entre escenas.

Unity, Python, C#

<https://youtu.be/y4Xt1vMX5lk>

The Hive

Videojuego de tablero para 2 o 4 jugadores con diferentes minijuegos para avanzar en el tablero.

C++, SDL

<https://youtu.be/leNaPdbPW0I>

Motor de videojuegos

Motor de videojuegos hecho en C++ desde cero. Sistema de entidades basadas en componentes, sonido, motor de físicas, gestor de escenas, factoría de entidades...

C++, Ogre3D, Premake

[https://github.com/xBlacKnife/Proyecto-](https://github.com/xBlacKnife/Proyecto-III)
III