

LLUIS ALONSO

PROGRAMADOR

CONTACTO

- +34 649 074 202
- info@also27games.com
- Manresa, Barcelona
- www.also27games.com

SOBRE MI

Desarrollador de Videojuegos especializado en Unreal Engine (C++ y Blueprints) con una trayectoria de más de 18 años como Ingeniero de Software. Mi carrera profesional me ha proporcionado una sólida experiencia en la gestión de proyectos, el diseño de arquitecturas de software robustas y el desarrollo backend (Java, Angular). Estas habilidades me permiten afrontar el desarrollo de videojuegos complejos con un enfoque estructurado y profesional.

EDUCACIÓN

PROGRAMACIÓN AVANZADA DE VIDEOJUEGOS CON UNREAL ENGINE

LEVEL UP GAME DEV HUB
2024 - 2025

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN UNREAL CON C++

ARKDE
2021

INGENIERÍA INFORMÁTICA DE GESTIÓN

UPC
2006 - 2010

HABILIDADES

- Diseño de arquitectura
- Unreal Engine (C++ y blueprints)
- Java y JSF
- Angular
- Bases de datos
- Aplicaciones Web
- Control de versiones
- Unreal Engine, Rider, Visual Studio, Netbeans, Visual Studio Code

IDIOMAS

- Castellano: Nativo
- Catalán: Nativo
- Ingles: A2

EXPERIENCIA LABORAL

Sinual

Enero 2018 - Actualidad

Responsable del Departamento de Informática

- Gestión de proyectos informáticos y toma de requisitos.
- Desarrollo de productos clave para la empresa:
 - Opti: Software de supervisión y cálculo de fórmulas alimenticias mediante el método Simplex.
 - SiGS: Plataforma de gestión empresarial para pedidos, facturación, producción y etiquetado.
 - Web corporativa.

SIGMA Gestión Universitaria A.I.E

Septiembre 2011 - Enero 2018

Jefe de Proyecto

- Dirección y planificación de proyectos de investigación (ARGOS CRIS).
- Gestión de equipos de desarrollo, asignación de tareas y control de calidad.
- Implementación de soluciones de análisis y explotación de datos para universidades.

SIGMA Gestión Universitaria A.I.E

Marzo 2010 - Agosto 2011

Analista y Programador

- Diseño de soluciones técnicas para gestión académica.
- Desarrollo de módulos de producción científica y patentes para universidades.