



SERGIO JIMÉNEZ FERNÁNDEZ

Full-Stack | Game Developer

contact@sergiojimenezdev.com | +34 644 719 242

[Web](#) | [GitHub](#) | [LinkedIn](#)

Sobre mí

Con más de 2 años de experiencia desarrollando software, me especializo en el ecosistema de Java y el desarrollo de videojuegos en Unity. Combino mi visión empresarial obtenida en la carrera con mis habilidades en programación realizando aplicaciones orientadas al usuario, alineadas con objetivos y con valor real para el cliente. Busco integrarme en equipos donde aportar valor desde el primer día.

Educación

Universidad CEU San Pablo Bormujos

Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Bormujos, Sevilla

octubre 2024 – actualidad

Universidad de Sevilla

Grado en Administración y Dirección de empresas

Sevilla

septiembre 2019 – julio 2024

Experiencia

Freelance

junio 2024 – actualidad

- Desarrollo de +5 videojuegos en Unity (C#), tanto en 2D como en 3D, liderando equipos y proyectos individuales. Optimicé la experiencia del usuario mediante técnicas avanzadas (HDRP/URP, occlusion culling, baking de luces), mejorando el rendimiento en un 40% sin perder calidad visual.
- Comunicación directa con clientes para entender requisitos, proponer soluciones y traducir sus necesidades en desarrollos funcionales.
- Trabajo en equipo en proyectos reales, asumiendo el rol de líder y coordinando el desarrollo, la planificación y la toma de decisiones técnicas.
- Gestión de herramientas de control de versiones (Git y GitHub), organizando ramas y aplicando buenas prácticas.

Proyectos

PokeApp | [GitHub](#)

Java – febrero 2025

- Desarrollé un simulador de combate Pokemon en Java con interfaz gráfica en Swing.
- Implementé un sistema de combate basado en sinergias entre habilidades lo que aumentó la variedad estratégica en un 90%.
- Optimicé la interfaz gráfica para una experiencia fluida e intuitiva conservando el estilo original del juego.
- Diseñé la lógica de combate, priorizando la estrategia y la toma de decisiones para potenciar la jugabilidad.

TheCube | [GitHub](#)

C# – julio 2024

- Desarrollé una experiencia inmersiva de suspense estilo escape room, donde los jugadores exploran un bucle temporal en busca de la salida.
- Implementé HDRP para una iluminación realista y optimización de modelos, texturas y LOD para un rendimiento fluido sin perder calidad visual.
- Aplicé baking de sombras para optimizar el rendimiento y mejorar la experiencia visual en el juego.

Habilidades

Lenguajes de programación:

Java, C#, HTML, CSS, JavaScript, Python, SQL, PL/SQL

Librerías / Frameworks:

Spring, Spring Boot, Swing, Thymeleaf

Herramientas / Plataformas:

Git, GitHub, Unity, Android Studio, VirtualBox, Jira (gestión ágil)

Certificaciones

CS50: Introduction to Computer Science

Harvard University (junio 2024)

Cambridge First Certificate (B2 English)

Cambridge University (mayo 2018)

Python TOTAL - Programador Avanzado

Udemy (septiembre 2024)