

# Diego Lloréns Rico

Desarrollador de juegos  
Ingeniero de Software

Castell de la Creu 1 - 5 Massarrojos (46112), Valencia, Spain

+34 637 554 960

diego.llorensrico@gmail.com

diegollorensrico.wixsite.com/portfolio

www.linkedin.com/in/diego-llorens-rico

Disposición y disponibilidad para trasladarse a cualquier lugar

## Perfil

Licenciado en Ciencias de la Computación para Juegos (con honores) en la Universidad de Sheffield Hallam. Experimentado desarrollador de juegos y software en C / C# / C++ usando Unity Engine y UE4. Con una sólida base en rendimiento, resolución de problemas y habilidades de trabajo en equipo, mi objetivo es proporcionar a mi equipo soluciones creativas que sobresalen para satisfacer sus necesidades. Actualmente estoy buscando un nuevo entorno creativo que no sólo me ayude a desarrollar mis conocimientos como programador, sino que también haga crecer mi visión empresarial.

## Experiencia

### Simedis AG

Desarrollador de juegos

MARZO 2020 - JULIO 2020

ST. GALLEN, Suiza

Trabajo a distancia. Desarrollé diferentes juegos para entrenar a usuarios en la utilización de instrumentos y procedimientos en una laparoscopia.

- **LapEntryCoach:** Trabajé en el input, y las físicas de los juegos, con especial énfasis en la optimización del código y la resolución de cuellos de botella. (Unity, C++)

### Imagina Informatica

Ingeniero de Software

JULIO 2017 - NOVIEMBRE 2017

SUECA, Spain

Desarrollé aplicaciones Web y Windows, y una interfaz para manejar diferentes cajas registradoras del mercado.

- **ImaCash:** Integración de caja registradora (SMARTtill) y actualizaciones de software para ImaCash, un programa que interactúa entre el dispositivo de caja y la aplicación de administración de establecimientos que también incluye un protocolo de seguridad sobre el punto de venta.
- **Web Development:** Desarrollo de diferentes sitios web y soluciones de aplicaciones web para terceros.

### Laredec

Desarrollador de

aplicaciones para terceros

FEBRERO 2017 - JULIO 2017

VALENCIA, España

Desarrollador independiente de aplicaciones en colaboración con Laredec, un colectivo de programadores valencianos.

- **Car Key Database Manager:** aplicación para móviles que permite fotografiar, medir y catalogar modelos de llaves en una BBDD. (Unity 5, uGUI)
- **Jello Bubbles:** Implementé el *Gameplay* y la *User Interface* de un juego clon de Puzzle Bubble. (Unity 5, uGUI)
- **Voice Recognition educational App:** Minijuego que utiliza un sistema de reconocimiento de voz para enseñar el alfabeto a los niños. (Unity 5).

### Redvel Games

Programador Junior

JULIO 2016 - SEPTIEMBRE 2016

MÁLAGA, España

Trabajé en **Soccer Stars 2016**, un juego deportivo para móvil con más de 10 millones de descargas y una puntuación de más de 4.0 en Android.

- **Gameplay:** Implementación de la interfaz de usuario. Implementación de la persistencia de datos mediante el desarrollo de un sistema de guardado de múltiples perfiles. (Unity, nGUI).

## Formación

---

### BSc Computer Science for Games (Hons)

Sheffield Hallam University  
SEPTIEMBRE 2019 - JULIO 2020  
SHEFFIELD, Reino Unido

Graduado en 2020 con **First Class Honours**.

- Nota de **First Class Honours** en todos los módulos:
  - *Real-time 3D Techniques for Games*
  - *Effective C++: **Mención especial en la tarea de Final de Módulo basada en rendimiento***
  - *Game Software Project Management*
  - *Final Project :*
  - *3D Games Prototyping.*

### HND in Videogames programming

Escuela Superior de Arte y Tecnología  
SEPTIEMBRE 2016 - JULIO 2019  
VALENCIA, España

Graduado en 2019 con nota de **Distinction**.

- **Premio a los mejores resultados académicos.**
- **Juego publicado, Avalo Legends:** Un juego de lucha multijugador que ha sido lanzado a Steam. Trailer [aquí](#). Descarga [aquí](#).

### CFGS en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Florida Universitaria  
SEPTIEMBRE 2014 - JUNIO 2016  
CATARROJA, España

Graduado en 2016.

- Proyecto final del CFGS: Replay, una investigación sobre los **entornos generados proceduralmente** y su efecto en el gameplay.

## Habilidades técnicas

---

- C, C#, C++, GLSL, HLSL, ARM Assembly, Java, Swift, Python, Lua
- Unity, Unreal Engine 4, Godot, Blender
- OpenGL 3.X/4.X, DirectX 11, DirectX 12
- SQL, MySQL, SQLite
- SVN, Perforce, Git
- Visual Studio, RenderDoc, Nvidia Nsight Graphics
- Trello, Microsoft Project, Slack, Jira

## Otras Habilidades

---

- **Inglés:** Competencia profesional (Cambridge Advanced Exam)
- **Castellano:** Competencia nativa
- **Valenciano:** Competencia nativa
- Gran cultura de equipo remoto
- Habilidades de Teamwork
- Soluciones de alto rendimiento
- Resolución de problemas de forma independiente