



Daniel Salguero

Estudiante

CONTACTO

+34 722 72 89 76

danisalguerof11102@gmail.com

d.salguero.2020@alumnos.urjc.es

EDUCACIÓN

Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Universidad Rey Juan Carlos

2020-2024

C1 Advanced

Cambridge University

2020

HABILIDADES

- Comunicación y resolución de conflictos
- Resiliencia
- Disciplina
- Gestión de Equipos
- Asertividad

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN Y HERRAMIENTAS

- C# (Experimentado)
- C/C++ (Experimentado)
- Unity (Experimentado)
- HLSL (Moderado)
- 3Ds Max (Moderado)
- Photoshop (Moderado)
- Scrum (Moderado)
- Javascript (Básico)

RESUMEN

Soy un apasionado estudiante de Diseño y Desarrollo de Videojuegos con más de 10 años de interés en la industria. Mi objetivo a corto plazo es completar mi carrera y unirme a un equipo profesional en busca de prácticas para aportar mis conocimientos y aprender lo máximo posible de dicho equipo. A largo plazo, aspiro a contribuir con mis conocimientos y creatividad en una empresa líder en la industria.

Mi experiencia personal incluye el análisis en áreas como game design y programación. He leído libros como "La Biblia de Shaders en Unity," "Level Up!" y "Ficción y videojuegos. Teoría y Práctica De La Ludonarración." para profundizar más en estos campos mencionados. Además, he desarrollado varios videojuegos a nivel personal y he organizado tres gamejams en colaboración con mis compañeros de grado.

Espero entusiasmado y con ilusión la oportunidad de aplicar mis habilidades y pasión por los videojuegos en un entorno profesional.

PROYECTOS ACADÉMICOS Y PERSONALES

Demostración técnica shaders en Unity

2022-2023

Proyecto personal

A lo largo del verano de 2023 he estado desarrollando un proyecto personal en Unity donde experimento con los distintos motores de renderizado que ofrece la plataforma. Para desarrollar este proyecto estoy basándome en "La Bliblia de Shaders en Unity", donde trato de ampliar más los conocimientos que ofrece el propio libro. En este proyecto desarrollo diversos shaders mediante el lenguaje de programación HLSL y ShaderLab. En un futuro quiero profundizar mucho más (tanto educativa como laboralmente) en estas materias para convertirme en un artística técnico.

Game Tester

2023

GRound

Durante el verano de 2023 he estado trabajando a tiempo parcial en la empresa GRound, lanzadera online de videojuegos indie, mediante el programa de asociados. Durante 4 meses he estado trabajando a diario a media jornada analizando los videojuegos que se me asignaban y dando feedback a los distintos estudios que mandaban sus proyectos. A lo largo del tiempo he ido refinando mi metodología de trabajo hasta desarrollar plantillas para analizar el Game Design, la usabilidad y la accesibilidad de los distintos títulos. Como he dicho anteriormente, cuento con 4 meses de experiencia en este apartado además de la experiencia adquirida en los distintos proyectos de Testing realizados durante la carrera.

Guionista y desarrollador de El Misterio del Ronquillo

2023

Gamejam de Virtual Souls (URJC)

En mi tercer curso de carrera participé en la Gamejam organizada por la asociación Virtual Souls junto a varios de mis compañeros. Yo me encargué personalmente de desarrollar todo lo referente al guion del juego así como en apoyar en distintas tareas de programación y de desarrollo de UI. En un periodo de tiempo muy limitado logramos sacar un pequeño proyecto que plantea una historia de misterio. Se nos reconoció por parte del jurado una experiencia interesante por parte del guion que se planteaba a pesar del poco tiempo que se tuvo para desarrollar el proyecto. A continuación, comparto [la página de itch.io del mismo](#).

Organizador de la Gamejam "GameScholars" (3 ediciones)

2022-2023

Universidad Rey Juan Carlos

A lo largo de mi tercer y cuarto año de carrera, decidí junto a mis compañeros organizar la Gamejam "GameScholars" dentro de nuestro entorno universitario. A lo largo de 3 ediciones hemos tenido que enfrentarnos a diversos retos que han reforzado nuestra capacidad de trabajo en grupo, resolución de conflictos y gestión de equipos y de recursos. Cabe destacar la [segunda edición](#), dónde se organizó un evento multitudinario en colaboración con la embajada de Bélgica. En dicha edición, asistieron distintas empresas de la industria así como el ministro de presidencia de Bélgica.