

David Rey

Unity Gameplay Developer | Technical Artist

Tel: +34 662 14 63 11

Email: 21davidrey@gmail.com

LinkedIn: linkedin.com/in/davidrey21

GitHub: github.com/Viid21

Professional Profile

Unity developer specialized in gameplay programming, performance optimization, and scalable systems development. I have worked in real production environments as both a programmer and technical artist, collaborating with multidisciplinary teams under agile methodologies. Experience in VR and AR development, optimization for standalone devices, and maintenance of published projects. I aim to contribute as a Unity Gameplay Developer by delivering efficient and optimized technical solutions.

Specialization

Unity Gameplay Systems · Performance Optimization · Gameplay Architecture · VR Performance · AR Development

Technical Skills

Engines: Unity, Unreal Engine

Languages: C#, Java, Go

Gameplay & Architecture: Scriptable Objects, FSM, mission systems, enemy AI

Graphics & Optimization: Shader Graph, LODs, Occlusion Culling, Frustum Culling, VR optimization

Tools: Git, GitHub, Docker

Backend & Data: Node.js, MongoDB, MySQL

AR/VR: Vuforia, Meta Quest 3

Professional Experience

Programador Unity y Technical Artist – ARradio Lab (Jul 2024 – Sep 2025)

- Desarrollo de sistemas de gameplay en equipo multidisciplinar bajo metodología Scrum
- Implementación de features y resolución de bugs en producción activa
- Desarrollo de shaders y efectos visuales con Shader Graph
- Optimización de escenas y rendimiento en tiempo real

Unity Developer – A non farming game (Proyecto independiente) (2023 – 2024)

- Sistema de misiones y diálogo basado en Scriptable Objects
- Player Controller con New Input System y FSM
- IA de enemigos y diseño de boss fight
- Optimización gráfica mediante LODs, occlusion culling y frustum culling
- Sistema dinámico de ciclo día/noche

Unreal Developer VR – Golden Hand (Proyecto independiente) (2024 – 2025)

- Mecánicas VR en Blueprints: escalada, tiro con arco y puzzles tipo escape room
- Optimización avanzada para Meta Quest 3
- Configuración de iluminación realista e instanciación de materiales

Unity AR Developer – IPOD: Atrapamonstres (2025)

- Integración de Vuforia para funcionalidades de realidad aumentada
- Desarrollo en entorno de producción continua
- Implementación de nuevas features y mantenimiento del proyecto publicado

Education

Curso avanzado Java Spring Boot – ITAcademy (2025–2026)

CFGs Gráfica Audiovisual – Especialización en Realidad Virtual (2023–2024)

CFGs Gráfica Audiovisual – Especialización en Videojuegos (2019–2023)

Languages

Catalan: Native

Spanish: Native

English: Advanced