

# David Rey

---

Unity Gameplay Developer | Technical Artist

Tel: +34 662 14 63 11

Email: 21davidrey@gmail.com

LinkedIn: [linkedin.com/in/davidrey21](https://www.linkedin.com/in/davidrey21)

GitHub: [github.com/Viid21](https://github.com/Viid21)

## Perfil Profesional

Desarrollador especializado en Unity con experiencia en programación de gameplay, optimización de rendimiento y desarrollo de sistemas escalables. He trabajado en entornos de producción reales como programador y technical artist, colaborando con equipos multidisciplinares bajo metodologías ágiles. Experiencia en desarrollo VR y AR, optimización para dispositivos standalone y mantenimiento de proyectos publicados. Busco contribuir como Unity Gameplay Developer aportando soluciones técnicas eficientes y optimizadas.

## Especialización

Unity Gameplay Systems · Optimización de rendimiento · Arquitectura de gameplay · VR Performance · AR Development

## Competencias Técnicas

Motores: Unity, Unreal Engine

Lenguajes: C#, Java, Go

Gameplay y arquitectura: Scriptable Objects, FSM, sistemas de misiones, IA de enemigos

Gráficos y optimización: Shader Graph, LODs, Occlusion Culling, Frustum Culling, optimización VR

Herramientas: Git, GitHub, Docker

Backend y datos: Node.js, MongoDB, MySQL

AR/VR: Vuforia, Meta Quest 3

## Experiencia Profesional

Programador Unity y Technical Artist – ARcadio 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

## Educación

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)

## Idiomas

Catalán: Nativo

Castellano: Nativo

Inglés: Avanzado