

DANIEL ESTANGÜI

SOFTWARE ENGINEER
TECHNICAL 3D ARTIST

+ 34 697 644 060



daniel.estangui@gmail.com



daniest.artstation.com



linkedin.com/in/daniel-estangüi-román



SOFTWARE

Blender
Houdini
ZBrush
Photoshop
Substance Designer
Substance Painter
Marmoset
Unity 3D
Unreal Engine
Git

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

C#
VEX
HLSL
C
C++
Java

IDIOMAS

Español
Inglés

SOBRE MI

Mi afición es el desarrollo de videojuegos en todos sus ámbitos, aunque tengo un especial interés por la creación de herramientas o contenido utilizando soluciones procedurales. También estoy muy interesado en las tecnologías de realidad extendida.

Mi objetivo profesional es especializarme como artista técnico.

EXPERIENCIA

DESARROLLADOR XR

XOIA | 2021- actual

Desarrollador de aplicaciones con tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada en Unity.

3D ARTIST / TECHNICAL ARTIST

BROKEN FRAME STUDIO | 2019 - 2020

Lead artist, 3D artist, environment artist, technical artist en el videojuego Hell of Fame desarrollado en Unreal Engine 4 para Playstation Talent.

DESARROLLADOR BACKEND

OESIA | 2019

Implementación de un sistema distribuido de integración continua utilizando SonarQube y Jenkins. Realización de plugins para Jira. Mantenimiento de una Web con Angular.

DESARROLLADOR XR

EVERIS | 2018

Realización de aplicaciones de realidad virtual y aumentada. Desarrollo de aplicaciones con Unity tanto para plataformas móviles como para equipos dedicados utilizando como herramientas software como SDK Oculus, AR Core y AR Kit.

FORMACIÓN ACADEMICA

Metodologías para gestión de proyectos IT
Clúster TIC de Galicia
2022

Máster Propio UCM Arte Digital para Videojuegos
Universidad Complutense de Madrid y Voxel School.
2019 - 2020

Grado en Ingeniería Informática
Universidad de Alcalá de Henares.
2014 - 2018