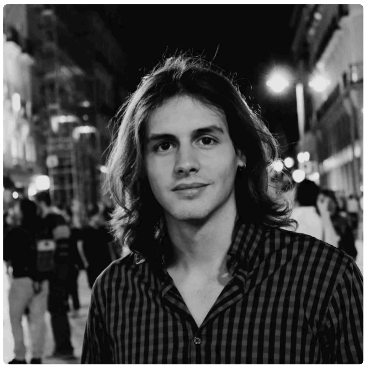

Daniel Barreno

8 de enero de 1993
Algeciras

danbarrenos@gmail.com
617256532

Resumen personal

Soy ingeniero de software con amplia experiencia en el mundo del videojuego, especializado en Unity3D / C#. Me formé como ingeniero en sistemas audiovisuales y comencé mi carrera investigando algoritmos de procesado de vídeo en tiempo real en la Universidad Rey Juan Carlos. Mi pasión por los videojuegos me llevó a dar el salto a su industria, donde cofundé un estudio independiente y trabajé en proyectos que van desde títulos para PC y consola hasta experiencias en desarrollo móvil.

Experiencia

Hungry Pixel — **Cofundador & Main Unity Developer**

Enero 2017 – Presente

- Cofundador.
- Diseño de arquitectura de software.
- Desarrollo / Programación Unity3D C# .NET.
- Porting a Nintendo Switch.

Lakento — **Main Unity Developer**

Agosto 2021 – Diciembre 2024

- Diseño de arquitectura de software.
- Desarrollo / Programación Unity3D C# .NET.
- Mantenimiento / Optimización de código legacy.
- Integración de Firebase / Google Play / IronSource.

MistWall Studio — **Lead programmer**

Agosto 2020 – Agosto 2021

- Encargado del área de desarrollo.
- Gestión y organización de equipo.
- Diseño de arquitectura de software.
- Desarrollo / Programación Unity3D C# .NET.

MistWall Studio — **Unity Developer**

Junio 2019 – Agosto 2020

- Diseño de arquitectura de software.
- Desarrollo / Programación Unity3D C# .NET.
- Optimización.

Universidad Rey Juan Carlos — **Investigador**

Junio 2018 – Junio 2019

- Diseño y desarrollo de algoritmos de segmentación de escenas en tiempo real de bajo coste computacional.
- Desarrollo de algoritmos de conversión entre submuestreos de crominancia.
- Estudio, diseño e implementación de modelos avanzados de escalado espacial multiresolución de vídeo en tiempo real para formatos SD, HD y UHD.
- Optimización de algoritmos orientados a FPGA.

Proyectos destacados

NetherWorld — Steam ↗

Juego independiente de acción y aventura desarrollado en Unity3D. Comencé el proyecto en solitario en 2017 como sideproject, formé equipo y cofundé Hungry Pixel para publicarlo en Steam y Nintendo Switch simultáneamente. El reto técnico central fue el sistema de cinemáticas: más de 200 secuencias con múltiples personajes coordinados por un sistema diseñado para ser robusto y flexible a lo largo de las +10 horas de aventura.

Endarth Covenant — Gameplay ↗

Videojuego de rol desarrollado en Unity3D para hardware propietario. El principal reto técnico fue diseñar una capa de integración capaz de cohesionar el gameplay con datos provenientes de sistemas de bajo nivel del dispositivo. Los detalles del hardware, implementación y protocolo de comunicación están sujetos a NDA.

Jurassic Missions — Website ↗

Videojuego móvil desarrollado en Unity3D. Mi rol abarcó la integración de Firebase, IronSource y Google Play Games, además de los sistemas de monetización. El reto más destacado fue implementar un sistema de contenido en caliente con editor interno, que permitía publicar nuevos escenarios sin necesidad de actualizar la aplicación.

Tecnologías

Lenguajes: C#, TypeScript, Python
Motores & Frameworks: Unity3D, Blazor, React, TailwindCSS
Cloud & Servicios: Firebase, Cloudflare, Vercel
Herramientas: Linux, Jira, Bun, Vite

Educación

Grado en Ingeniería en sistemas audiovisuales y multimedia — **URJC**

Curso Superior en Posicionamiento Web — **ENEB**