

AITOR IZURRATEGUI

INGENIERO UNITY | VR Y REALIDAD MIXTA | C #



Ingeniero Unity con más de 5 años desarrollando experiencias de VR, actualmente responsable de sistemas transversales en una app de deportes en Realidad Mixta financiada por Meta para Meta Quest. Desarrollador AI-first que aprovecha herramientas agénticas (Claude Code) para avanzar rápido en proyectos de videojuegos, web y herramientas, con fuerte instinto de diseño UX y de sistemas.

Madrid, España • +34-672144246 • aitorizur@gmail.com

 [Portfolio](#)

 [Linkedin](#)

 [Github](#)

EXPERIENCIA PROFESIONAL

YBVR (YERBA BUENA VR) • Madrid, España

Nov 2024 - Actualidad (1 año 9 meses)

Desarrollador Unity VR

- Desarrollé funcionalidades en Unity/OpenXR para Xtadium, una app gratuita de deportes en Realidad Mixta financiada por Meta para Meta Quest, destacada como una de las mejores apps de MR de Meta, con streaming de NBA, UFC, EuroLeague y NASCAR hasta 8K en 180°/360°.
- Rediseñé el posicionamiento espacial de la interfaz en VR y Realidad Mixta: colocación y escala por defecto de los paneles y recolocación automática integrada con el recentrado nativo de las gafas, en lugar de un paso de confirmación manual.
- Contribuí al sistema de componentes de UI del equipo y al paquete de diseño compartido (editores propios en UI Toolkit, bindings globales): diseño monta y reestiliza pantallas enteras en Unity, y desarrollo solo añade la funcionalidad.
- Fui responsable de la implementación de punta a punta del tutorial interactivo de primer arranque, del prototipo en Timeline a producción, sobre una UX definida con diseño: secuencia de pasos con salida y reanudación en cualquier momento, coachmarks 3D, vídeo inmersivo sincronizado y hand tracking.
- Desarrollé un tablero 3D interactivo en tiempo real para el contenido de NASCAR: maqueta del circuito manipulable que renderiza más de 100 coches a partir de telemetría servida por chunks, en sincronía con el vídeo y diseñada para consumir el mismo stream en directo y en VOD.
- Construí el sistema reutilizable de spin-offs que deriva apps independientes desde una base compartida, con 3 apps publicadas en la Meta Store (Xtadium de deporte, Xtadium Music y CultVRe de cultura), más el sistema de localización que lo sostiene (inglés, español y alemán, ampliable a más idiomas).
- Lidero el trabajo para llevar la app más allá de un único fabricante de gafas: aislar las dependencias específicas de cada dispositivo (perfiles de avatar y otras funcionalidades atadas al SDK) en sistemas agnósticos, para generar todas las builds desde un mismo proyecto.
- Contribuí al visionado conjunto (watch party) sobre Photon en modos remoto y co-localizado, y a la migración de equipo del rig de interacción al XR Interaction Toolkit de Unity y del cargador de las gafas de Oculus a OpenXR.
- Contribuí al objetivo de equipo de 90 FPS estables en Meta Quest con el pool genérico de objetos, la carga inteligente de la interfaz y Addressables por configuración de build.
- Fui responsable del subsistema de notificaciones en dos generaciones y de la retirada del legado, dentro de una refactorización continua de sistemas clave (navegación, datos del backend, migración a URP) que redujo deuda técnica en producción sin frenar las entregas.

LURTIS AI • Móstoles, España

Sept 2022 - Jun 2024 (1 año 10 meses)

Desarrollador de Videojuegos Unity

- Programé, probé y optimicé mecánicas y entornos de un título RPG móvil transmedia sin anunciar en Unity URP, y colaboré en el diseño y documentación de sus mecánicas, UI y experiencia general.
- Definí y ayudé a diseñar su sistema de inventario, y prototipé el core gameplay loop: gestión de party y salidas de aventura en escenarios procedurales.
- Coordiné equipos de arte 2D y 3D con metodología ágil para crear e integrar assets en el motor, siguiendo la documentación de diseño.
- Desarrollé un panel de gestión (Angular, TypeScript, Firebase) y un modo multijugador de pruebas inicial para "ZPLN", un juego móvil publicado.

Desarrollador Unity en Prácticas

- Implementé mecánicas de juego y UI para un serious game orientado a enseñar historia reciente a adolescentes en el aula.

ISOSTOPY • Madrid, España

Feb 2020 - Jul 2020 (6 meses)

Desarrollador Unity en Prácticas

- Colaboré en el desarrollo de un simulador de inspección de camiones para una empresa estadounidense de formación de conductores profesionales, y de un videojuego runner para una empresa española.

EXPERIENCIA ADICIONAL

Freelance online

2022

Profesor particular de Unity y Programación

GENETSIS • Madrid, España

2017

Técnico de Redes en Prácticas

MULESOL, AENA • Madrid, España

2016

Técnico IT en Prácticas**PROYECTOS**C++ Game Engine • 3D y 2D

2023

Programador

- Desarrollé un motor de videojuegos en C++ con SDL2 y OpenGL con fines de aprendizaje.

Game Jams (Unity) • 3 Game Jams en solitario

2024

Diseñador y Programador (equipo de 2)

- Diseñé y programé tres juegos de jams en solitario en plazos de 3 días a 2 semanas: Point of No Return (2º puesto general, Unity Jam/Tooling.gg), The Precise Hero (4º en gameplay, Todo Game Jam) y Feather Fallout (1 bit Jam #4).

G!RO (Unity) • Juego arcade cenital procedural

2022

Diseñador y Programador (equipo de 4)

- Diseñé y programé la experiencia de juego, las mecánicas, la progresión y la UI.
- Ganador del premio del público "Most Enjoyable Game" en el Fun&Serious de Bilbao (2022). También nominado al premio "Best Retro Game".

FORMACIÓN

Universidad Rey Juan Carlos • Móstoles, España

2022

Máster en Gráficos por Computador, Simulación y Realidad Virtual (cursado, sin título)

UDIT • Madrid, España

2018 - 2022

Grado en Desarrollo y Diseño de Videojuegos

UDIT • Madrid, España

2018 - 2020

Título Superior en Animación 3D, Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos

UDIT • Madrid, España

2018 - 2020

Higher National Diploma (Reino Unido) en Producción de Medios Creativos

JOYFE • Madrid, España

2016 - 2018

Grado Medio (FP) en Sistemas Microinformáticos y Redes**FORMACIÓN ADICIONAL**

JOYFE • Madrid, España

2022

Cisco CCNA: Routing and Switching · Microsoft Office Specialist**LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN**

- C#
- Python
- C++
- Javascript / Typescript

TECNOLOGÍAS

- Unity (URP)
- Unreal Engine
- VR / MR / OpenXR
- XR Interaction Toolkit
- Meta XR SDK
- Photon
- ShaderGraph / HLSL
- Addressables
- UI Toolkit
- Git / Github Actions
- OpenGL / GLSL
- Angular / Firebase
- HTML / CSS

OTRAS COMPETENCIAS

- Notion
- Clickup
- Metodología Ágil
- Canva
- Miró
- Photoshop
- Premiere
- Audition
- Zbrush
- 3DS MAX
- Substance Painter
- Marmoset Viewer
- After Effects

IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (Fluido)