



Eduardo Moyrón

Desarrollador Interactivo | Sistemas de Juego y Experiencias Interactivas

Ciudad de México, México | edmoyronc@gmail.com

Portafolio: eduportafolio.wixsite.com/misitio

PERFIL PROFESIONAL

Desarrollador Interactivo con más de 10 años de experiencia utilizando Unity para diseñar y desarrollar sistemas de juego, prototipos interactivos e instalaciones inmersivas de gran escala. Socio fundador de Coro Digital (2022–Actualidad), donde lidero el desarrollo de sistemas multiusuario para museos e instituciones culturales integrando software, sensores, proyección, iluminación DMX y tecnologías XR. Enfoque basado en pensamiento sistémico, arquitectura escalable y ejecución técnica orientada a una visión creativa sólida.

HABILIDADES CLAVE

- Unity (10+ años) – Programación en C#, sistemas de juego, arquitectura de escenas
- Diseño de Sistemas de Juego – Mecánicas, controladores de jugador, bucles de progresión
- Instalaciones Interactivas – Entornos multiusuario, integración en tiempo real
- Desarrollo XR – Aplicaciones AR móviles y visualización espacial inmersiva
- Integración Hardware – Arduino, OSC, iluminación DMX, projection blending
- Shader Graph & VFX Graph – Sistemas visuales en tiempo real
- Prototipado Rápido e Iteración Continua
- Arquitectura Escalable y Mantenible

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Coro Digital — Socio Fundador y Desarrollador Interactivo | Ciudad de México (2022–Actualidad)

- Diseño y desarrollo de 20+ aplicaciones e instalaciones interactivas para museos.
- Integración completa de sistemas Unity con sensores físicos, proyección e iluminación.
- Desarrollo de simuladores multiusuario y sistemas de visualización en tiempo real.
- Creación de prototipos AR para exposiciones artísticas mediante reconocimiento de imagen.
- Entrega de sistemas escalables optimizados para operación pública a largo plazo.

PROYECTOS SELECCIONADOS

- MUNET – Simulador energético multiusuario integrando bicicletas, sensores, iluminación DMX y proyección en tiempo real.
- MUVACA – Desarrollo e implementación de 12 aplicaciones interactivas (líneas del tiempo, juegos, galerías multimedia y sistemas de control inalámbrico).
- SOU – Instalación interactiva en tiempo real controlando 12 pantallas LED mediante tableta inalámbrica (OSC).

EDUCACIÓN E INVESTIGACIÓN

Maestría en Digital Games (M.Sc.) — University of Malta (2019–2021)

- Investigación en Game Studies y reconstrucción digital del juego prehispánico Patolli.
- Formación con Dr. Gordon Calleja, Dr. Stefano Gualeni y Dr. Daniel Vella.

Docencia y Publicaciones en Diseño de Juegos

- Autor de e-book de 180 páginas sobre diseño de juegos (síntesis de 20+ fuentes fundamentales).
- Creador de curso completo de diseño de juegos (300+ estudiantes inscritos).
- Instructor del taller LEIVA en el Centro Nacional de las Artes (25 participantes).

PRÁCTICA EN DESARROLLO DE JUEGOS

- 20+ prototipos desarrollados en Unity en géneros 2D, 3D, puzzle, RPG, acción y exploración.
- Transición de sistemas Legacy a nuevos flujos de Input y UI en Unity.
- Experiencia con Shader Graph, VFX Graph y arquitecturas modulares de gameplay.
- Participación en game jams (2020, 2026) desarrollando prototipos colaborativos en tiempos limitados.
- Actualización constante frente a nuevas tecnologías y pipelines del motor.