

	Bruno Moya	
	Emprendedor y desarrollador de software con una trayectoria de 10 años en la creación de proyectos tecnológicos innovadores en Realidad Aumentada (AR), Realidad Virtual (VR) y desarrollo web.	
📍 Santpedor 📞 +34633860821 ✉️ bruno.moya@glassear.com 🌐 https://brunomoya.com		
Summary		
Fundador de Glassear , un visor que democratiza la Realidad Aumentada , combinando AR, 3D y tecnologías web para crear experiencias inmersivas. Dentro de este proyecto, también trabajo en GlassMusic , una aplicación que permite visualizar partituras en realidad aumentada, optimizando la experiencia de músicos en vivo.		
Actualmente, busco un trabajo a tiempo parcial, temporal o muy flexible donde pueda aportar mi experiencia en Unity 3D (C#), Python (backend/API), Computer Vision, AI, Agentes de IA, desarrollo web y creación de aplicaciones nativas en Java para Android . Me interesa colaborar en proyectos tecnológicos innovadores mientras continúo impulsando Glassear y GlassMusic .		
Experience		
Glassear		2015-05-31 - Actualidad
Orador - Creador		
🔗 https://www.glassear.com		
- Desarrollo de software y hardware para AR utilizando Unity 3D y ARFoundation. - He trabajado con protocolos de Java en Android, como USB Accessory para la conexión de dispositivos externos y la API de Screen Recording para capturar y procesar contenido en tiempo real, optimizando la experiencia de usuario en entornos inmersivos. - Implementación de algoritmos de visión por computadora para experiencias interactivas. - Uso de Modelos de visión como Yolo y OpenCV, como por ejemplo en mi TFG GlassFood. - Desarrollo de interfaces web con HTML, CSS y React (Next.js). - Ex: www.glassear.com/music - Integración de APIs y optimización de rendimiento para una mejor experiencia de usuario. - Ponencias en eventos nacionales sobre AR y tecnología emergente. - Premio Industria 4.0 en Maker Faire Galicia 2018 - [link] - Miembro del jurado en Maker Faire Galicia 2019 - [link] - Charlas en Google Developer Groups (GDG) de Zaragoza y Lleida		
Freelance		Sept 2024 - Feb 2025
🔗 https://cianeconsulting.com/hess-test/es/?page=0		
Desarrollo del Hess Test: Creación de una aplicación para la evaluación psicológica en recursos humanos, con React en el frontend y PHP en el backend . La herramienta, validada científicamente por su creador, Gaspar, es utilizada por empresas del sector para la selección y análisis de talento.		
- Implementación de bases de datos, envío de correos automatizados y gestión de usuarios en un entorno basado en WordPress. - Uso de colas de procesamiento para alto rendimiento en sistemas con recursos limitados, optimizando la ejecución en hosting compartido. - Aseguramiento de la compatibilidad multiplataforma y optimización para distintos dispositivos y navegadores. - Desarrollo del backend como un plugin de WordPress, facilitando la integración con otros sistemas.		
ManoMotion		2018-12-01 - 2019-06-01
Internship		
🔗 https://www.manomotion.com		
- Desarrollo de aplicaciones AR para Glassear, utilizando el SDK de ManoMotion. - Diseño de interfaces AR y optimización de algoritmos de tracking de manos. - Trabajo con OpenCV y redes neuronales para mejorar la detección de gestos		
Computer Vision Center		2018-05-01 - 2018-07-01
Internship		
🔗 https://www.cvc.uab.es/		
- Desarrollo de IA aplicada a pose tracking, face tracking y object tracking en una app Android creada con Java. - Mi tutor fue Edgar Riba, creador de Kornia, librería con más de 10.4k estrellas en Github. - Cito, 'A veces nos olvidábamos de la edad que teníamos al asignarle alguna tarea'.		
Education		
École de technologie supérieure ÉTS		2023-01-01 - 2023-04-29
Génie des technologies de l'information		
🔗 https://www.etsmtl.ca/etudes/premier-cycle/baccalaureat-genie-des-ti		
Durante el último semestre de mi carrera, estudié en Montreal, Quebec, Canadá por más de 5 meses , donde adquirí experiencia en trabajo en equipo en un entorno internacional.		
- Profundicé en CI/CD, programación avanzada y Human-Computer Interaction (HCI). - Mejoré significativamente mi comprensión del francés local, facilitando la comunicación en entornos profesionales y académicos.		
Universitat Autònoma de Barcelona		2019-01-01 - 2023-12-31
Grado en Ingeniería Informatica		
Formo parte del club de emprendimiento de la Universidad y durante mis estudios he participado en distintos eventos.		
Projects		
GuideLife		Marzo 2025
🔗 https://github.com/malfon67/PayRetailersUAB		
El proyecto PayRetailersUAB es una plataforma de asistencia inteligente desarrollada durante UAB THE HACK 2025 . Sus principales características son:		
Áreas de Asistencia: Salud, finanzas, clima y energía. Tecnologías Utilizadas: Backend: Python con FastAPI y OpenAI Agents SDK. Frontend: Interfaz de usuario intuitiva y adaptable. Funciones Clave: - Sistema modular de agentes de inteligencia artificial. - Integración con múltiples APIs para respuestas personalizadas. - Personalización dinámica de prompts.		
Este proyecto demuestra habilidades en desarrollo full-stack, integración de IA y gestión de proyectos colaborativos.		
Hack_FGC		Octubre 2024
🔗 https://github.com/GabrielJuan349/Hack_FGC		
Aplicación desarrollada en UAB The Hack 2024 para mejorar la accesibilidad en el transporte público (FGC).		
Funciones clave: Guía interactiva y asistencia con LLM en la interfaz de máquinas autoventa. Componentes: Interfaz accesible en máquinas autoventa. LLM en la nube para asistencia personalizada en tiempo real. Tecnologías: Backend: Python con FastAPI. Frontend: Python. Habilidades demostradas: Desarrollo full-stack, IA generativa, accesibilidad y UX en transporte público.		
OpenCV Detectors		May 2018 - Jun 2018
🔗 https://github.com/elblogbruno/OpenCV-Detectors		
Desarrollé una app Android nativa en Java con OpenCV durante mi pasantía en el Computer Vision Center (CVC) de la UAB. Integra redes neuronales para detección de rostros, objetos y estimación de poses en tiempo real.		
JOYRUN 3D		Enero 2023 - Junio 2023
🔗 https://www.youtube.com/watch?v=JYZFJRz1l2Q		
Proyecto desarrollado durante mi fin de año en la universidad ÉTS en Montreal, Canadá.		
- Videojuego en Unity 3D con integración de Joy-Con de Nintendo Switch para control gestual. - Desarrollo de mecánicas interactivas utilizando sensores de movimiento.		
Brainmate (antes NotionAI MyMind)		2020-08-11T18:21:06.000Z -
Your second brain powered by AI.		
🔗 https://github.com/elblogbruno/NotionAI-MyMind		
Creación de una herramienta que combina Inteligencia Artificial y productividad , integrada con la plataforma Notion , logrando más de 700 usuarios activos .		
- Implementación de visión por ordenador para etiquetar imágenes automáticamente, cuando aún no existían modelos LLM de visión. - Permitía la creación de 'Second Brain's' gracias a IA + Notion.		
Manomojies		2020-12-09 - 2020-12-08
Realidad aumentada + emojis		
🔗 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.manomotion.arfoundationssdkceexample		
- Aplicación AR que permite colocar emojis en la realidad utilizando Hand Tracking. - Integración con ARFoundation y OpenCV para la detección de manos en tiempo real.		
TripDepart The travelling social network!		2017-08-01
TripDepart es una aplicación de viaje social que te conecta instantáneamente con los viajeros cerca de usted.		
🔗 http://www.tripdepart.com		
Una plataforma social perfecta para descubrir lugares cercanos y amigos de viaje.		
FaceFilter		2019-04-01
Filtros de realidad aumentada + api + visión por ordenador		
🔗 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.glassear.poemMask		
- Aplicación AR con filtros faciales interactivos, similar a los filtros de Instagram. - Desarrollo de algoritmos de reconocimiento facial con visión por computadora.		
Volunteering		
Fecamm - Patient73		2022-04-21 -
Technical Lead at Patient73 Games		
🔗 https://patient73.org/portal1/M_item-detail_GAMEJAM.asp?contentid=3954		
Colaboración con la organización sin ánimo de lucro Fecamm (Federació Catalana de malalties minoritàries), en el proceso de introducir Juegos en su Plataforma para que las personas con enfermedades Raras puedan jugar. En relación con esto, hemos organizado un GameJam de un mes en colaboración con la UAB, UPC, y distintos hospitales.		
Publications		
Crea una app de Realidad Aumentada en una hora con Bruno Moya (2024)		Abril 2021
Maker Faire Galicia		
🔗 https://www.youtube.com/watch?v=ATbX1UutpJU		
Curso en línea de una hora donde enseño los fundamentos para desarrollar una aplicación de Realidad Aumentada utilizando Unity 3D y ARFoundation. Ver curso		
Glassear, la realidad mixta al alcance de todos.		2020-09-01T19:05:22.000Z
🔗 3D Printing Design		
Artículo escrito para la revista virtual sobre 3D printing en una edición especial dedicada a la realidad mixta y virtual!		
References		
Avraam Georgiadis		
Adventures Partner		
https://www.linkedin.com/posts/avraamgeorgiadis_doctor-strange-ar-filter-activity-6802973488438231040-V0fP?		
utm_source=linkedin_share&utm_medium=member_desktop_web		
Skills		
Backend		
PHP, WordPress, Python		
Frontend		
HTML, CSS, JavaScript, React, Next.js		
Bases de datos		
MySQL, Supabase		
Control de versiones		
Git, GitHub, Forgejo		
Conferencias en público		
más de 15 charlas a mis espaldas y contando.		
Flutter y Android		
Desarrollo de aplicaciones móviles en Dart y Java		
Unity 3D + ARFoundation + ARCore		
Desarrollo de aplicaciones AR.		
Computer Vision		
Algoritmos de visión por computadora con OpenCV.		
Certifications		
Certificate of Appreciation		2019-07-01
ManoMotion		
🔗 Linkedin		
Hackaton Attendance Certificate		2020-04-01T00:00:00.000Z
Mamuthack		
🔗 Linkedin		
Diploma Charla COECYS Guatemala		2021-11-01T00:00:00.000Z
COECYS		
🔗 Linkedin		
Awards		
Hackaton Winner Most Creative Project		2020-01-01
NTT DATA (Everis)		
🔗 Linkedin		
Mi faceta como estudiante de ingeniería informática me ha abierto el espíritu para desarrollar proyectos más científicos, habiendo ganado el premio al proyecto más creativo con mi App 'Whatshate', patrocinada por Everis, que lucha de forma directa y sencilla contra el ciberacoso.		
Manomojies Gamejam		2020-12-29
Manomotion		
🔗 Facebook Post		
Ganador del 3er premio en el Gamejam organizado por Manomotion, basado en el tema del uso del Hand Tracking y la realidad aumentada mezclada con emojis.		
Manomotion Superheroes Gamejam		2021-05-25
Manomotion		
🔗 Linkedin		
Ganador del 3er premio en el Gamejam organizado por Manomotion, basado en el tema del uso de Hand Tracking y realidad aumentada mezclado con el tema de superhéroes junto Avraam Georgiadis		
Industry 4.0		2018-05-12
Maker Faire Galicia		
🔗 Galicia MakerFaire		
Ganador del 2º Premio como proyecto más interesante para el futuro de la Industria 4.0.		
Maker of merit		2018-06-16
Maker Faire Barcelona		
🔗 Barcelona Maker Faire		
Más de 4 premios otorgados por la organización al Maker más interesante del evento, así como uno muy especial firmado por David Cuartelles, cofundador de Arduino.		
Languages		
Español		
Lengua Materna		
Catalan		
Lengua Materna		
Inglés		
C1 con conocimiento específico de la informática		
Francés		
B2 (Bachibac - Doble Bachillerato Francés - Español)		