Ricardo Unelén Pino

Director de Ingeniería · Tech Lead Unity · 15 años en software
San Rafael, Mendoza, Argentina · hello@ricardopino.com · linkedin.com/in/ricardo-pino · github.com/richardpine189
Disponible para trabajo remoto y reubicación

PERFIL PROFESIONAL

Director de Ingeniería con 15 años en desarrollo de software y 7 años especializado en videojuegos con Unity, porting a consolas y optimización multiplataforma. Coordina la gestión técnica de múltiples proyectos en simultáneo y antes dirigió una organización multidisciplinaria de más de 30 personas en Zynga. Llevó ports a Nintendo Switch y Switch 2 hasta la certificación oficial, entre ellos The Walking Dead: Streets of Survival (de 10 a 50 FPS), y redujo el uso de memoria de un juego mobile de 5 GB a 500 MB. Trabajó para unos 10 clientes, entre ellos Marvel Snap y MobilityWare, con decenas de millones de descargas.

EXPERIENCIA LABORAL

Director de Ingeniería — Odaclick Game Studio, Córdoba, Argentina (remoto)
nov. 2025 – actualidad

- Coordino la gestión técnica de múltiples proyectos en simultáneo.
- Porté The Walking Dead: Streets of Survival a Nintendo Switch y Switch 2: subí el rendimiento de 10 a 50 FPS y lo llevé hasta la certificación oficial de la plataforma.
- Lidero el refactor y las nuevas funcionalidades de Wagmi Defense y Evermore Arcade, con optimización para Android e iOS: duplicamos los FPS, bajamos la memoria de 5 GB a 500 MB y el build de ~1 GB a ~150 MB.
- Colaboro en el ajuste del framework de desarrollo del estudio basado en agentes de IA, que ahorra ~2–3 horas por día en gestión de proyectos y cambio de entornos.
- Desarrollo actualmente un título no anunciado (NDA).

Ingeniero de Software — Independiente (remoto)
jun. 2026 – actualidad

- Porto Ultratoro a Xbox (en curso).

Ingeniero de Software — Retsa Games (remoto)
oct. 2025 – dic. 2025

- Lideré el port de Ultratoro a Nintendo Switch y Switch 2; aprobamos parte de la certificación de Nintendo y el lanzamiento espera la ventana que defina el publisher.
- Creé analizadores de Addressables a medida que redujeron el tamaño del build un 25 %.
- Adapté el comportamiento de los joysticks y la UI/UX a los estándares de Nintendo Switch.

Tech Lead / Ingeniero de Software Unity — Trick Games Studios LLC (remoto)
jun. 2022 – sept. 2025

- Desarrollé y optimicé juegos para unos 10 clientes en PC, Android, WebGL y consolas, entre ellos Marvel Snap (millones de descargas) y MobilityWare (decenas de millones de descargas).
- Lideré técnicamente títulos de clientes como Ultra, Ungodly y Marvel Snap; desarrollé funcionalidades Unity para los juegos de cartas y puzzles de MobilityWare (Klondike, FreeCell, Spider Solitaire, Monopoly Solitaire, entre otros).
- Implementé mecánicas de gameplay y sistemas de UI con comportamiento consistente entre plataformas.

Ingeniero de Software — BigBoot Games (remoto)
mar. 2024 – sept. 2024

- Lideré el port de Half Time Heroes a Nintendo Switch: pasó la certificación y está publicado.

Líder Técnico (Tech Lead) — Zynga (remoto)
jul. 2021 – may. 2023

- Dirigí una organización multidisciplinaria de más de 30 personas (ingeniería, arte y diseño) con alcance de dirección, y entregamos 6 juegos para la plataforma Web3 Sugartown de Zynga.
- Definí la arquitectura frontend de minijuegos Web3 en Unity WebGL.
- Integré sistemas de autenticación y APIs con flujos JWT.

Desarrollador Unity (voluntario) — Etermax (remoto)
sept. 2020 – dic. 2021

- Desarrollé de principio a fin un prototipo de pair programming, además de herramientas internas de prototipado.
- Optimicé builds de Unity para Android/iOS y probé funcionalidades multijugador y de UI/UX.

Desarrollador Unity — TryHard Studios (remoto)
feb. 2020 – ago. 2020

- Desarrollé mecánicas de laboratorios de simulación 2D/3D para títulos de PC.

Desarrollador Unity — Moeity Games Studios (remoto)
feb. 2019 – ene. 2020

- Diseñé e implementé sistemas de gameplay, puzzles y UI para el título AA Goetia 2 (Steam).

Docente de Informática Aplicada y Capacitador IT — DGE Mendoza, Mendoza, Argentina
mar. 2011 – may. 2023

- Enseñé informática aplicada durante más de 10 años a ~30 personas por año (alumnos, docentes y personal no docente) en nivel secundario y terciario.
- Capacité a adultos y jóvenes en ofimática y programación web.

Anterior: Desarrollador Web freelance, Argentina (2011–2015): desarrollos web a medida en HTML, PHP y CSS.

FORMACIÓN ACADÉMICA

Ingeniería en Informática — Universidad de Mendoza, Argentina
2013
Título de grado, 5 años

HABILIDADES

- **Motores y plataformas:** Unity 6, C#, SDK de Nintendo Switch / Switch 2 (porting y certificación), Android, iOS, WebGL, PC
- **Arquitectura:** SOLID, Clean Code, Clean Architecture, MVC/MVP, patrones de diseño, arquitectura de gameplay, sistemas de UI
- **Performance y herramientas:** profiling y optimización, Addressables, UniTask, integración de APIs, autenticación JWT, CI/CD, flujos de desarrollo con agentes de IA
- **Control de versiones:** Git, GitHub, GitLab CI, Bitbucket, Perforce
- **Liderazgo:** gestión de equipos, mentoría, Agile/Scrum, colaboración entre equipos

IDIOMAS

- Español: Nativo
- Inglés: Intermedio-avanzado (B2)
- Francés: Intermedio (B1), DELF B1 (2024)

CERTIFICACIONES

- Nintendo Certified Developer
- Unity Certified Programmer
- Quark Bootcamp: Senior Practices (alianza con Etermax)

PROYECTOS

- **Interview to CV** (open source, 2026): skill para Claude que entrevista al usuario y genera CVs adaptados a 8 países, con cada regla respaldada por una fuente oficial. github.com/richardpine189/interview-to-cv