Ricardo Unelén Pino

San Rafael, Mendoza, Argentine · Courriel : hello@ricardopino.com · linkedin.com/in/ricardo-pino · github.com/richardpine189
Ouvert au télétravail et à la relocalisation

PROFIL

Directeur du développement logiciel cumulant 15 ans d'expérience en logiciel, dont 7 ans spécialisés en développement de jeux sous Unity, en portage sur console et en optimisation multiplateforme. Coordonne la gestion technique de plusieurs projets menés simultanément; a auparavant dirigé une organisation multidisciplinaire de plus de 30 personnes chez Zynga. Portages Nintendo Switch et Switch 2 menés jusqu'à la certification officielle, dont The Walking Dead: Streets of Survival (de 10 à 50 FPS), et réduction de la mémoire d'un jeu mobile de 5 Go à 500 Mo. Réalisations pour une dizaine de clients, dont Marvel Snap et MobilityWare (des dizaines de millions de téléchargements).

COMPÉTENCES

- **Moteurs et plateformes :** Unity 6, C#, SDK Nintendo Switch / Switch 2 (portage et certification), Android, iOS, WebGL, PC
- **Architecture :** SOLID, Clean Code, Clean Architecture, MVC/MVP, patrons de conception, architecture de gameplay, systèmes d'interface
- **Performance et outils :** profilage et optimisation, Addressables, UniTask, intégration d'API, authentification JWT, CI/CD, flux de développement avec agents d'IA
- **Gestion de versions :** Git, GitHub, GitLab CI, Bitbucket, Perforce
- **Leadership :** gestion d'équipe, mentorat, Agile/Scrum, collaboration interéquipes

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Directeur du développement logiciel — Odaclick Game Studio
Córdoba, Argentine (télétravail) · novembre 2025 – aujourd'hui

- Coordination de la gestion technique de plusieurs projets menés simultanément.
- Portage de The Walking Dead: Streets of Survival sur Nintendo Switch et Switch 2 : performance portée de 10 à 50 FPS et certification officielle de la plateforme obtenue.
- Direction de la refonte et des nouvelles fonctionnalités de Wagmi Defense et Evermore Arcade, avec optimisation Android et iOS : FPS doublés, mémoire réduite de 5 Go à 500 Mo et taille du build de ~1 Go à ~150 Mo.
- Contribution à l'ajustement du cadre de développement du studio basé sur des agents d'IA, avec un gain de ~2 à 3 heures par jour en gestion de projet et en changement d'environnement.
- Développement en cours d'un titre non annoncé (NDA).

Développeur de logiciels Unity — Travailleur autonome
Télétravail · juin 2026 – aujourd'hui

- Portage d'Ultratoro sur Xbox (en cours).

Développeur de logiciels Unity — Retsa Games
Télétravail · octobre 2025 – décembre 2025

- Direction du portage d'Ultratoro sur Nintendo Switch et Switch 2; une partie de la certification Nintendo obtenue, lancement en attente de la fenêtre choisie par l'éditeur.
- Création d'analyseurs Addressables sur mesure réduisant la taille du build de 25 %.
- Adaptation des manettes et de l'interface aux normes Nintendo Switch.

Lead technique / Développeur Unity principal — Trick Games Studios LLC
Télétravail · juin 2022 – septembre 2025

- Développement et optimisation pour une dizaine de clients sur PC, Android, WebGL et consoles, dont Marvel Snap (millions de téléchargements) et les jeux MobilityWare (dizaines de millions de téléchargements).
- Direction technique de titres clients, dont Ultra, Ungodly et Marvel Snap; développement de fonctionnalités Unity pour les jeux de cartes et de casse-tête de MobilityWare (Klondike, FreeCell, Spider Solitaire, Monopoly Solitaire, etc.).
- Mise en œuvre de fonctionnalités de gameplay et de systèmes d'interface cohérents sur toutes les plateformes.

Développeur de logiciels Unity — BigBoot Games
Télétravail · mars 2024 – septembre 2024

- Direction du portage de Half Time Heroes sur Nintendo Switch : certification obtenue, jeu publié.

Lead technique — Zynga
Télétravail · juillet 2021 – mai 2023

- Direction d'une organisation multidisciplinaire de plus de 30 personnes (développement, art, design) avec une portée de niveau direction : 6 jeux livrés pour la plateforme Web3 Sugartown de Zynga.
- Direction de l'architecture front-end de mini-jeux Web3 sous Unity WebGL.
- Intégration de systèmes d'authentification et d'API avec des flux JWT.

Développeur Unity (bénévole) — Etermax
Télétravail · septembre 2020 – décembre 2021

- Conception d'un prototype de programmation en binôme, du début à la fin, et d'outils internes de prototypage.
- Optimisation de builds Unity Android/iOS et tests de fonctionnalités multijoueur et d'interface.

Développeur Unity — TryHard Studios
Télétravail · février 2020 – août 2020

- Développement de mécaniques de laboratoires de simulation 2D/3D pour des titres PC.

Développeur Unity — Moeity Games Studios
Télétravail · février 2019 – janvier 2020

- Conception de systèmes de gameplay, de casse-tête et d'interface pour le titre AA Goetia 2 (Steam).

Enseignant en informatique et formateur TI — DGE Mendoza
Mendoza, Argentine · mars 2011 – mai 2023

- Enseignement de l'informatique appliquée pendant plus de 10 ans à environ 30 apprenants par année (élèves, enseignants et personnel), au secondaire et au postsecondaire.
- Formation d'adultes et de jeunes en bureautique et en programmation Web.

FORMATION

Ingeniería en Informática — Universidad de Mendoza
Mendoza, Argentine · 2013

Diplôme universitaire de 5 ans en informatique (Argentine)

CERTIFICATIONS

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

PROJETS

- **Interview to CV** (code source ouvert, 2026) : compétence Claude qui mène une entrevue et génère des CV adaptés à 8 pays, chaque règle étant appuyée par une source officielle. github.com/richardpine189/interview-to-cv

LANGUES

- Français : Intermédiaire (DELF B1)
- Anglais : Avancé — usage professionnel
- Espagnol : Langue maternelle