Álvaro Maldonado Peña

Développeur et game designer spécialisé en interactivité et game feel

Web: alvaromaldonado.com/fr
Écrivez-moi: alvaromaldonado.com/fr/mailbox
Madrid, Espagne · À distance, hybride ou sur site à Madrid ; ouvert à la mobilité géographique

RÉSUMÉ

Développeur et game designer spécialisé en interactivité et game feel. Je conçois, développe et ajuste des mécaniques de jeu, des prototypes jouables et des expériences 3D temps réel dans le navigateur (three.js, WebGL, Godot), ainsi que des applications web et mobiles complètes en TypeScript et React. Je mène les idées du prototype au produit fini, avec tests automatisés, accessibilité WCAG AA et revue indépendante de chaque livraison.

COMPÉTENCES CLÉS

Game design · Game feel · Interaction design · Gameplay prototyping · Animation & motion · Real-time 3D · three.js · WebGL · Godot 4 (GDScript) · TypeScript · React · Node.js · PWA · Accessibility (WCAG AA) · Automated testing (Playwright, Vitest)

EXPÉRIENCE

Développeur logiciel

Entreprise de développement logiciel (nom confidentiel) · Août 2026 – aujourd'hui

Développement produit au sein d'une équipe logicielle.

LANGUES

Espagnol: Langue maternelle · Anglais: C2 · Japonais: C1 · Allemand: C1 (Niveaux selon le CECRL)

À PROPOS

Ce qui m'intéresse, c'est la sensation à l'usage, pas seulement l'apparence. Je conçois la mécanique, je la programme et je l'ajuste jusqu'à ce qu'elle se comprenne sans y penser : le poids d'un saut, le rebond d'un bouton, l'instant exact où quelque chose répond.

Je travaille comme un petit studio : d'abord, je clarifie quel problème on résout et pour qui ; ensuite, je construis par morceaux qui s'emboîtent, et une revue indépendante ne valide rien tant que ce n'est pas juste. C'est ainsi que je mène les idées d'un prototype jouable à un produit fini.

Je parle espagnol, anglais, japonais et allemand, et je suis ouvert à la mobilité géographique : travailler avec des équipes de n'importe quel pays me convient.

CE QUE JE PEUX FAIRE POUR VOUS

Je rends le numérique agréable à prendre en main

Je soigne la sensation de chaque geste : il répond tout de suite, a le poids juste et ne saute jamais. Comme dans un bon jeu vidéo, même sur un site sérieux.

- Je conçois la façon dont un produit se ressent, pas seulement son apparence : réponse immédiate, anticipation, poids, inertie et stabilisation, sans téléportations ni sauts.
- Des courbes d'animation et du juice dosé : juste ce qu'il faut pour que l'action se comprenne, rien de décoratif, avec un retour visuel et haptique.
- Des personnages au comportement crédible : états, attention (suivre le curseur du regard), repos, curiosité et réaction à la manipulation directe (attraper, lancer).
- Une revue par des auditeurs spécialisés en game feel et en animation, avec des critères de cinéma et de jeu vidéo, à chaque nouvelle mécanique.
- La même exigence sur le web qu'en 3D, avec des interfaces qui se manipulent comme un objet physique, y compris sur mobile et dans le respect de «□réduire les animations□».
- La preuve est sur cette page d'accueil : MANCA, mon assistante virtuelle, s'y cache.

Je conçois des jeux et je les rends jouables

De l'idée à un prototype jouable : des mécaniques et des règles claires, des personnages qui réagissent naturellement, ajustés jusqu'à ce que ce soit amusant et lisible, y compris sur mobile.

- Godot 4 (GDScript) : des personnages dont le comportement varie selon leur niveau d'activité, en animation procédurale, revus par des auditeurs spécialisés en animation.
- Direction artistique à partir de références, visionneuses de modèles pour valider avant d'intégrer, et contrôle de la silhouette et de la lisibilité sur petit écran.

Je fais des expériences 3D dans le navigateur

Des mondes 3D interactifs qui s'ouvrent d'un simple lien, sans rien installer, avec une physique crédible et fluides même sur mobile.

- three.js avec un BVH pour les collisions et une physique Rapier (WebAssembly) : attraper, lancer, et des structures dans lesquelles se déplacer.
- Du multijoueur avec serveur autoritaire via WebSocket et la même simulation côté client et côté serveur.
- Performance : objectif d'images par seconde fixe, mesure automatique et chasse aux saccades et aux scintillements.
- Une sensation de contrôle soignée : courbes, poids, stabilisation et caméra à la première personne, sans sauts ni doublons.
- Des mondes décrits sous forme de données (composants, catalogues et styles en YAML) et une construction case par case.

Je développe des applications web et mobiles complètes

Du serveur à l'écran du téléphone : des applications qui s'installent, envoient des notifications, fonctionnent hors ligne et se synchronisent entre vos appareils.

- TypeScript de bout en bout : Node (Fastify, WebSocket, SQLite natif), React et Vite.
- PWA installable avec Workbox, notifications Web Push et fonctionnement hors ligne.
- Intégrations OAuth avec les services Google et synchronisation en temps réel entre appareils.
- Infrastructure edge distribuée avec Cloudflare (Workers, D1, Turnstile, tunnels) et réseaux privés avec Tailscale.
- Des algorithmes d'apprentissage comme la répétition espacée (FSRS), avec des tests.

Je mène les idées jusqu'à la production

Je décide de ce qui compte, je construis par morceaux qui s'emboîtent, et rien n'est validé tant qu'une revue indépendante ne l'a pas confirmé. Je travaille comme un petit studio.

- Des règles claires d'abord : la langue commune entre les pièces (types TypeScript et un journal des changements qui ne fait qu'ajouter, sans jamais rien casser) est fixée avant de répartir le travail.
- Travail en parallèle, chaque partie sur sa propre branche (un worktree git) avec un journal d'état commun.
- Des revues indépendantes qui ne voient pas le raisonnement de l'auteur (UX/UI, game feel, animation, direction artistique, accessibilité, sécurité, licences), par cycles, jusqu'à ce qu'il ne reste aucun défaut grave ou moyen.
- Une documentation vivante : chaque décision avec sa recommandation, et des journaux de versions et de design.

Je livre de la qualité : testée, accessible et sûre

Ce que je livre est testé, utilisable par tous (y compris avec un lecteur d'écran ou au clavier seul) et respecte les données des gens.

- Tests automatisés : Vitest, node:test et Playwright, y compris de bout en bout avec plusieurs clients.
- Accessibilité WCAG AA et audits UX/UI, en pensant d'abord au mobile.
- Sécurité et confidentialité dès la conception : rien d'exposé qui ne soit nécessaire, permissions par appareil, anti-spam en couches et RGPD.
- Licences tierces vérifiées (polices, musique, données sous CC BY-SA) avant toute publication.
- Automatisation du poste de travail sous Windows : lancement au démarrage, reprise automatique après incident et intégration avec des manettes physiques.

Je pense à ceux qui vont l'utiliser

Je ne m'arrête pas au prototype : dès le départ, je pense à qui va l'utiliser et à la façon dont il peut tenir comme produit.

- Vision produit et business : du prototype à quelque chose qui se vend.
- Des priorités fixées en pensant à qui l'utilise et à qui le paie.