Álvaro Maldonado Peña

Sviluppatore e game designer specializzato in interattività e game feel

Web: alvaromaldonado.com/it
Scrivimi: alvaromaldonado.com/it/mailbox
Madrid, Spagna · Da remoto, ibrido o in sede a Madrid; disponibile a trasferirmi

PROFILO

Sviluppatore e game designer specializzato in interattività e game feel. Progetto, sviluppo e rifinisco meccaniche di gioco, prototipi giocabili ed esperienze 3D in tempo reale nel browser (three.js, WebGL, Godot), oltre ad app web e mobile complete in TypeScript e React. Porto le idee dal prototipo al prodotto finito con test automatici, accessibilità WCAG AA e revisione indipendente di ogni rilascio.

COMPETENZE CHIAVE

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)

ESPERIENZA

Sviluppatore software

Azienda di sviluppo software (nome riservato) · Agosto 2026 – oggi
Sviluppo di prodotto all'interno di un team software.

LINGUE

Spagnolo: Madrelingua · Inglese: C2 · Giapponese: C1 · Tedesco: C1 (Livelli secondo il QCER)

CHI SONO

Mi interessa come ci si sente a usare qualcosa, non solo come appare. Progetto la meccanica, la programmo e la rifinisco finché si capisce senza pensarci: il peso di un salto, il rimbalzo di un pulsante, l'istante esatto in cui qualcosa risponde.

Lavoro come un piccolo studio: prima chiarisco quale problema risolviamo e per chi, poi costruisco per parti che si incastrano, e una revisione indipendente non dà nulla per buono finché non lo è. Così porto le idee da un prototipo giocabile a un prodotto finito.

Parlo spagnolo, inglese, giapponese e tedesco e sono disponibile a trasferirmi: lavoro volentieri con team di qualsiasi paese.

COSA POSSO FARE PER TE

Rendo il digitale piacevole da usare, come un buon gioco

Curo come si sente ogni gesto: risponde subito, ha il peso giusto e non fa mai scatti. Come in un buon videogioco, anche su un sito serio.

- Progetto come si sente un prodotto, non solo come appare: risposta immediata, anticipazione, peso, inerzia e assestamento, senza teletrasporti né scatti.
- Curve di movimento e juice dosato: quanto basta per far capire l'azione, niente decorazioni inutili, con feedback visivo e

aptico.
- Personaggi dal comportamento credibile: stati, attenzione (seguire il cursore con lo sguardo), riposo, curiosità e reazione alla manipolazione diretta (afferrare, lanciare).
- Revisione con revisori specializzati di game feel e di animazione, con criteri da cinema e da videogioco, a ogni nuova meccanica.
- Lo stesso sul web e in 3D, con interfacce che si maneggiano come un oggetto fisico, anche sul telefono e rispettando «riduci movimento».
- La prova è proprio in questa home: MANCA, la mia assistente virtuale, ci vive mimetizzata.

Progetto giochi e li rendo giocabili

Dall'idea a un prototipo giocabile: meccaniche e regole chiare, personaggi che reagiscono in modo naturale, regolati finché sono divertenti e leggibili, anche su mobile.

- Godot 4 (GDScript): personaggi con comportamenti per livelli di attività e animazione procedurale, revisionati da revisori di animazione.
- Direzione artistica con reference, visualizzatori di modelli per approvarli prima di integrarli e revisione di silhouette e leggibilità sugli schermi piccoli.

Creo esperienze 3D nel browser

Mondi 3D interattivi che si aprono con un link, senza installare nulla, con una fisica credibile e fluidi anche su mobile.

- three.js con BVH per le collisioni e fisica con Rapier (WebAssembly): afferrare, lanciare e strutture su cui muoversi.
- Multiplayer con server autoritativo via WebSocket e la stessa simulazione su client e server.
- Prestazioni: obiettivo di frame rate fisso, misurazione automatica e caccia a scatti e sfarfallii.
- Sensazione di controllo curata: curve, peso, assestamento e telecamera in prima persona, senza scatti né duplicati.
- Mondi definiti come dati (componenti, cataloghi e stili in YAML) e costruzione a caselle.

Sviluppo app web e mobile complete

Dal server allo schermo del telefono: app che si installano, inviano notifiche, funzionano offline e si sincronizzano tra i tuoi dispositivi.

- TypeScript da cima a fondo: Node (Fastify, WebSocket, SQLite nativo), React e Vite.
- PWA installabile con Workbox, notifiche Web Push e funzionamento offline.
- Integrazioni OAuth con i servizi Google e sincronizzazione in tempo reale tra dispositivi.
- Infrastruttura sull'edge con Cloudflare (Workers, D1, Turnstile, tunnel) e reti private con Tailscale.
- Algoritmi di apprendimento come la ripetizione dilazionata (FSRS), con test.

Porto le idee in produzione

Decido cosa conta, costruisco per parti che si incastrano e nulla è finito finché una revisione indipendente non lo conferma. Lavoro come un piccolo studio.

- Prima le regole: il linguaggio tra i pezzi (tipi TypeScript e un registro delle modifiche che aggiunge soltanto e non rompe mai) si fissa prima di distribuire il lavoro.
- Lavoro in parallelo, ogni parte sul proprio branch (un worktree di git) con un registro di stato comune.
- Revisioni indipendenti che non vedono il ragionamento di chi ha fatto il lavoro (UX/UI, game feel, animazione, arte, accessibilità, sicurezza, licenze), a cicli finché non restano problemi gravi né medi.
- Documentazione viva: ogni decisione con la sua raccomandazione, più registri di versione e di design.

Consegno qualità: testata, accessibile e sicura

Ciò che consegno è testato, lo può usare chiunque (anche con screen reader o solo da tastiera) e rispetta i dati delle persone.

- Test automatici: Vitest, node:test e Playwright, anche end-to-end con più client.
- Accessibilità WCAG AA e audit UX/UI, con un approccio mobile first.
- Sicurezza e privacy by design: nulla di esposto che non serva, permessi per dispositivo, antispam a più livelli e GDPR.
- Licenze di terzi verificate (font, musica, dati con CC BY-SA) prima di pubblicare.
- Automazione del desktop su Windows: avvio con il sistema, ripristino automatico e integrazione con controller fisici.

Penso a chi lo userà

Non mi fermo al prototipo: fin dall'inizio penso a chi lo userà e a come può reggersi come prodotto.

- Visione di prodotto e di business: dal prototipo a qualcosa che si può vendere.
- Priorità pensate per chi lo usa e per chi lo paga.