Álvaro Maldonado Peña

Desarrollador y game designer especializado en interactividad y game feel

Web: alvaromaldonado.com
Escríbeme: alvaromaldonado.com/buzon
Madrid, España · Remoto, híbrido o presencial en Madrid; abierto a reubicarme

RESUMEN

Desarrollador y game designer especializado en interactividad y game feel. Diseño, programo y ajusto mecánicas, prototipos jugables y experiencias 3D en tiempo real en el navegador (three.js, WebGL, Godot), además de aplicaciones web y móviles completas en TypeScript y React. Llevo las ideas de prototipo a producto terminado con pruebas automáticas, accesibilidad WCAG AA y revisión independiente de cada entrega.

HABILIDADES CLAVE

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)

EXPERIENCIA

Desarrollador de software

Empresa de desarrollo de software (nombre confidencial) · Agosto de 2026 – actualidad
Desarrollo de producto dentro de un equipo de software.

IDIOMAS

Castellano: Nativo · Inglés: C2 · Japonés: C1 · Alemán: C1 (Niveles según el MCER)

SOBRE MÍ

Me interesa cómo se siente usar algo, no solo cómo se ve. Diseño la mecánica, la programo y la ajusto hasta que se entiende sin pensar: el peso de un salto, el rebote de un botón, el momento exacto en que algo responde.

Trabajo como un pequeño estudio: primero dejo claro qué problema resolvemos y para quién, después construyo por partes que encajan, y una revisión independiente no da nada por bueno hasta que lo está. Así llevo las ideas de un prototipo jugable a un producto terminado.

Hablo castellano, inglés, japonés y alemán, y estoy abierto a reubicarme: me encaja trabajar con equipos de cualquier país.

QUÉ PUEDO HACER POR TI

Hago que lo digital se sienta bien en las manos

Cuido cómo se siente cada gesto: responde al instante, pesa lo justo y nunca da saltos. Como en un buen videojuego, también en una web seria.

- Diseño cómo se siente un producto, no solo cómo se ve: respuesta inmediata, anticipación, peso, inercia y asentamiento, sin teletransportes ni saltos.
- Curvas de movimiento y juice medido: lo justo para que se entienda la acción, nada de adorno, con respuesta visual y

háptica.
- Personajes con comportamiento creíble: estados, atención (mirar el cursor), reposo, curiosidad y respuesta a la manipulación directa (agarrar, lanzar).
- Revisión de game feel y de animación con criterios de cine y de videojuego en cada mecánica nueva.
- Lo mismo en web que en 3D, con interfaces que se manejan como un objeto físico, también en el móvil y respetando «reducir movimiento».
- La prueba está en esta misma portada: MANCA, mi asistente virtual, vive camuflada en ella.

Diseño juegos y los hago jugables

De la idea a un prototipo que se puede jugar: mecánicas y reglas claras, y personajes que reaccionan con naturalidad, ajustados hasta que divierten y se entienden, también en el móvil.

- Godot 4 (GDScript): personajes con comportamiento por niveles de actividad y animación procedimental, revisados con criterios de animación.
- Dirección de arte con referencias, visores de modelos para aprobar antes de integrar y revisión de silueta y legibilidad en pantallas pequeñas.

Creo experiencias 3D en el navegador

Mundos 3D interactivos que se abren con un enlace, sin instalar nada, con física creíble y fluidos también en el móvil.

- three.js con BVH para colisiones y física con Rapier (WebAssembly): coger, lanzar y estructuras por las que moverse.
- Multijugador con servidor autoritativo por WebSocket y la misma simulación en cliente y servidor.
- Rendimiento: objetivo de fotogramas fijo, medición automática y caza de tirones y parpadeos.
- Sensación de control cuidada: curvas, peso, asentamiento y cámara en primera persona, sin saltos ni duplicados.
- Mundos definidos como datos (componentes, catálogos y estilos en YAML) y construcción por casillas.

Hago aplicaciones web y móviles completas

Del servidor a la pantalla del móvil: aplicaciones que se instalan, avisan, funcionan sin conexión y se sincronizan entre tus dispositivos.

- TypeScript de punta a punta: Node (Fastify, WebSocket, SQLite nativo), React y Vite.
- PWA instalable con Workbox, notificaciones Web Push y funcionamiento sin conexión.
- Integraciones OAuth con servicios de Google y sincronización en tiempo real entre dispositivos.
- Infraestructura en el borde con Cloudflare (Workers, D1, Turnstile, túneles) y redes privadas con Tailscale.
- Algoritmos de aprendizaje como la repetición espaciada (FSRS), con pruebas.

Llevo las ideas a producción

Decido qué importa, lo construyo por partes que encajan y no doy nada por bueno hasta que una revisión independiente lo confirma. Trabajo como un pequeño estudio.

- Contratos primero: el idioma entre las piezas (tipos de TypeScript y un registro de cambios que solo añade y nunca rompe) se fija antes de repartir el trabajo.
- Trabajo en paralelo, cada parte en su propia rama (un worktree de git) y con un registro de estado común.
- Revisiones independientes que no ven el razonamiento de quien lo hizo (UX/UI, game feel, animación, arte, accesibilidad, seguridad, licencias), en ciclos hasta que no quedan fallos graves ni medios.
- Documentación viva: cada decisión con su recomendación, y registros de versión y de diseño.

Entrego con calidad, accesible y seguro

Lo que entrego está probado, lo puede usar cualquiera (también con lector de pantalla o solo con teclado) y cuida los datos de la gente.

- Pruebas automáticas: Vitest, node:test y Playwright, también de extremo a extremo con varios clientes.
- Accesibilidad WCAG AA y auditorías de UX/UI, pensando primero en el móvil.
- Seguridad y privacidad desde el diseño: nada expuesto que no haga falta, permisos por dispositivo, antispam por capas y RGPD.
- Licencias de terceros revisadas (fuentes, música, datos con CC BY-SA) antes de publicar.
- Automatización del escritorio en Windows: arranque con el sistema, autorrecuperación e integración con mandos físicos.

Pienso en quién lo va a usar

No me quedo en el prototipo: desde el principio pienso en quién lo usará y en cómo puede sostenerse como producto.

- Visión de producto y de negocio: del prototipo a algo que se puede vender.
- Prioridades pensando en quién lo usa y en quién lo paga.