

Andrea Alicino

Développeur de jeux — Unity / Unreal Engine

Montréal, QC · Résident permanent du Canada

andrea.alicino@gmail.com · linkedin.com/in/andrea-alicino · github.com/otacon9000 · andreaalicino.com

PROFIL

Développeur de jeux avec plus de 7 ans d'expérience en conception de systèmes de gameplay et d'outils, dont un titre publié sur Nintendo Switch. Unity et C# en production, Unreal Engine 5 et C++ en développement actif, avec un intérêt croissant pour le gameplay, les behavior trees et la conception de frameworks modulaires et testés.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages : C#, C++, JavaScript

Moteurs : Unity, Unreal Engine 5 — C++ et Blueprints

Programmation gameplay : déplacement et contrôle des personnages, mécaniques basées sur la physique, behavior trees et machines à états, intégration UI/UX, multijoueur et persistance des données

Architecture : conception de frameworks modulaires, systèmes de sauvegarde et de persistance, profilage et optimisation des performances

Outils et méthodes : Git, Agile/Scrum, MongoDB, FMOD

Web : React, Three.js, WordPress

PROJETS SÉLECTIONNÉS

Parallel — Event Horizon Studios

Nintendo Switch · Unity, C#

Jeu de plateforme-réflexion coopératif où deux personnages se déplacent en synchronisation parfaite sur plus de 30 niveaux. Réalisation des mécaniques de déplacement et de contrôle et des systèmes de physique des énigmes (plateformes mobiles, pièges, défis de synchronisation). Publié sur le Nintendo eShop.

TITANS: Dawn of Tribes — Event Horizon Studios

PC · Unity, C#

Jeu de survie multijoueur dans un monde ouvert et persistant (chasse, artisanat, guerres tribales). Persistance des données avec MongoDB, intégration audio FMOD et correction de bogues de gameplay.

MobileFramework (Otaforge)

Unity 6, C# · github.com/otacon9000

Framework Unity modulaire pour jeux mobiles, distribué comme paquet versionné et accompagné d'un jeu de référence jouable. Gère l'état du jeu, la persistance des sauvegardes avec migration de schéma, et exécute une suite de tests automatisés à chaque push.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Développeur Unity — Freelance

À distance · 2022–Présent

- Systèmes de gameplay, prototypes et outils interactifs pour studios indépendants et petites entreprises, sur PC et mobile.
- Développement continu sous Unreal Engine 5, axé sur les systèmes d'IA et de behavior trees.

Testeur LQA (localisation italienne) — WB Games / Side (ex-PTW)

Montréal, QC · 2022–2023, 2024–Présent

- Assurance qualité linguistique et contextuelle sur des sorties AAA console et mobile, avec plus de 100 rapports de défauts par cycle.
- Exposition directe aux pipelines de certification et aux flux de travail console (PS5, Xbox Series X/S, Switch, mobile).
- Titres notables : Mortal Kombat 1, Hogwarts Legacy, MultiVersus et LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight.

Développeur Unity et chef de projet — MG3 srl

Ivrée, Italie · 2019–2022

- Conception et livraison d'applications et de simulations interactives avec Unity pour des clients privés et publics, dont un produit de formation gamifié livré de bout en bout et certifié selon les exigences de sécurité du secteur public.
- Réduction de 30 % de la charge de maintenance grâce à une architecture de code modulaire.
- Pilotage de cycles de développement Agile et coordination des livraisons sur des projets multiplateformes.

Développeur Unity — Event Horizon Studios

Turin, Italie · 2017–2019

- Programmation gameplay et intégration backend sur des projets multijoueur et console, incluant du travail sur contrat livré pour des studios externes.
- Développement de couches de persistance avec MongoDB et un ORM C# sur mesure.

FORMATION

Maîtrise en développement de jeux — Programmation avancée, Event Horizon School, Turin, Italie

Baccalauréat en informatique, Università degli Studi di Torino, Italie

LANGUES

Italien (langue maternelle) · Anglais (compétence professionnelle) · Français (intermédiaire, usage quotidien)