

# Lelouche Dietrich Nahuel Ezequiel

Líder técnico con profundo enfoque en la calidad del código y la refactorización para la escalabilidad. Experiencia en diseño de features completas y gestión de bugs en producción.

calaverax@gmail.com +54 9 11 3074-9723 linkedin.com/in/lelouche/

## Perfil

He estado en la Industria de Videojuegos desde 2008, trabajando para grandes compañías como Gameloft y también para pequeñas Startups, desarrollando varios estilos de juegos. Me considero un **programador generalista**, ya que no hay desafío al que no me enfrentaría. Siempre trato de dar lo mejor de mí y dejar mi firma en todo lo que trabajo.

## Habilidades Técnicas y Herramientas

- Unity 3D C# C++
- Objective-C (iOS)
- JavaScript / Node.js Groovy
- SDK/Plugins Integrations
- Windows Mobile JSon / Rest API
- Jira / Bugsnag / Sparx
- Bash Console Scrum Master
- Unreal Engine (Investigación)

## Idiomas

Español: Nativo  
Inglés: Comunicacional

## Educación

- TECH University  
Máster título propio MBA en Dirección de IT (CTO)  
Actualmente cursando
- TECH University  
Licenciatura en Diseño de Videojuegos  
Actualmente cursando
- I.M.A.G.E Campus  
Desarrollador Profesional de Videojuegos  
2007 - 2010 (Incompleto)

## Experiencia Profesional

- 2024 - Actualidad

**Senior Engineer @** Trick Studios

Encargado de la identificación y soluciones de errores críticos, así como del mantenimiento de herramientas varias de todo el ecosistema del juego. Esto incluye la gestión del servidor, bases de datos y herramientas internas.

Tecnologías: C#, JavaScript, Groovy, Bash Console, Node.js, Jira, Bugsnag, Sparx
- 2021 - 2024

**Líder Técnico (Tech Lead) @** Games Station

Programador principal y referente técnico para el proyecto **\*\*Grow Empire: Rome\*\*** (Android/iOS). Enfoque clave en el rediseño de la UI, mejoras visuales y desarrollo de nuevos sistemas diseñados para atacar la retención e ingresos del juego.

Tecnologías: Unity 3D, Firebase, Ads Mediators, Unity Cloud Build
- 2019 - 2021

**Desarrollador de Videojuegos Sr. @** Bigfoot Games

Trabajé junto a equipos multidisciplinarios para prototipar y crear Idle Games desde cero (**\*Fist Of Furry\***). Co-desarrollé y mantuve un SDK común para el prototipado rápido de Idle Games.

Tecnologías: Unity 3D, Json, Rest API, Spine (Animaciones), Ads Mediators
- 2018 - 2021

**Desarrollador de Juegos Indie @** Autónomo

Enfoque en investigación y desarrollo autodirigido para dominar flujos de trabajo en Unreal Engine y Unity 3D.

Tecnologías: Unity 3D / Unreal Engine
- 2017 - 2018

**Desarrollador de Videojuegos Sr. @** Widow Games

Mantenimiento y unificación de varios proyectos finalizados de juegos de mesa clásicos (LIFE, T.E.G.). Estandarización de versiones de Unity y plugins, e integración de la automatización de builds con Jenkins.

Tecnologías: Unity 3D, Jenkins
- Julio 2013 - Agosto 2015

**Lead Programmer @** Artik Games

Programador Líder a cargo del desarrollo de videojuegos.

Tecnologías: C#, Unity 3D
- Enero 2012 - Junio 2014

**Business Software Developer @** Three pillar Global

Desarrollo de software de negocios bajo Objective-C para plataformas iPhone.

Tecnologías: Objective-C, iPhone Development
- Junio 2009 - Julio 2010

**Game Developer / PM / GD @** Teracode S.A

Programación de Videojuegos (Objective-C para iPhone/iPod Touch), Diseño Conceptual de Juegos y Gerente de Proyecto (Scrum Master).

Tecnologías: Objective-C, iPhone/iPod Touch, Scrum Master
- Abril 2008 - Junio 2009

**Video Game Programmer @** Gameloft Argentina S.A

Programación de Videojuegos bajo C++ para Windows Mobile.

Tecnologías: C++, Windows Mobile

## Proyectos Destacados

### Grow Empire: Rome

Games Station

Mezcla de Asedio de Castillos con estrategia de Defensa de Torres. Lanzado con éxito en Android y iOS, y posteriormente portado a Steam y tiendas de Oriente Medio. Se utilizó **\*\*Unity 3D\*\*** y Firebase Remote Config para configuraciones remotas.

Ver en Google Play

### Pocket Politics 2

Bigfoot Games (B2B para Kongregate)

Un Gatcha Idle desarrollado B2B. El trabajo incluyó el **\*reskinning\*** del juego base y la reelaboración de varios sistemas centrales para adaptarlos al nuevo aspecto, sensación y características específicas del cliente.

Ver en Google Play

### Hooligans The Bravest

Artik Games

Un híbrido BeatEmUp con Defensa de Torres, desarrollado en **\*\*Unity 4\*\***. Implementé todas las mecánicas de juego y trabajé estrechamente con el Game Designer y el Artista. Utilicé la primera iteración de Unity Asset Bundles para la entrega de contenido bajo demanda. (Nota: Ya no está disponible en tiendas).

Ver video en YouTube