

LUIS NIETO

Développeur Unity / C#, game designer

● 7 ans de pratique Unity · 4 applications publiées · Disponible en freelance et en CDI

PROFIL

Je conçois et je livre des jeux et des applications 3D temps réel sous Unity, du concept à la mise en boutique. **Quatre applications publiées** sur Steam et Google Play, treize projets menés à terme, et la direction d'équipes allant jusqu'à seize personnes. En parallèle, cinq ans d'informatique professionnelle en développement .NET et en administration système m'ont donné une connaissance concrète du déploiement et des contraintes de production.

PROJETS

Cardness

Depuis fin 2024

Sandbox de cartes : automatisation, incrémental et stratégie temps réel. En cours, page Steam ouverte

- Plusieurs centaines de cartes, récolte et production automatisées, commande de troupes en RTS.
- Projet le plus long mené à ce jour, développé en parallèle d'un poste à plein temps.

Company is watching

2026

Jeu incrémental d'horreur publié sur Steam, sortie le 24 août 2026

- Boucle d'usine : automatisation de la chaîne, gestion des ressources, deux fins.
- Intégration Steamworks : 23 succès, validation de la plateforme, correctifs après lancement, localisation en cinq langues.

Leafy

2024

Jeu de gestion à base de cartes : chef de projet et développeur, équipe de 16 personnes, 2 mois

- Plus de 4 heures de contenu ; système de craft et d'événements paramétrable en données.
- Interface de manipulation par glisser-déposer, empilement et combinaison de cartes.

Coil-E

2023

Plateformer 3D : chef de projet et développeur, équipe de 8 personnes, 2 mois

- Coordination d'une équipe pluridisciplinaire et développement du gameplay.
- Système d'équipement modifiant dynamiquement les déplacements ; physique 3D.

Tarogue

2022

Jeu de survie à vagues : développeur et game designer, binôme, 4 mois

- Plusieurs centaines d'entités simultanées sans perte de framerate ; progression persistante.

Wolf3D, moteur de raycasting

2020

Projet 42 : développeur, binôme

- Moteur de rendu écrit intégralement en C, sans bibliothèque graphique.
- Téléporteurs produisant un effet d'espace non euclidien. Validé avec tous les bonus.

PARCOURS

Support applicatif N2

Depuis mars 2025

CARSAT, Lyon (portage salarial)

- Support N2 sur les systèmes d'information métier, automatisation de tâches récurrentes.

Développeur fullstack .NET

Nov. 2024 – mars 2025

Axopen, Lyon

- Développement C# / .NET, reprise et maintenance d'une base de code existante.

Support mobilité N2

Juin – nov. 2024

Experis France, Lyon

- Gestion de flottes mobiles, support à distance, formation des utilisateurs.

Bachelor Game Developer

Formation

2023 – 2024

E-Artsup, Lyon : Unity, game design, optimisation

Technicien support N2

Janv. – juin 2023

PCCW, Lyon

- Support réseau à distance, préparation de serveurs.

Technicien support IT

Août 2021 – janv. 2023

Econocom, Saint-Alban

- Administration de serveurs, maintenance de postes, automatisation en Python.

Cursus développement informatique

Formation

2018 – 2020

42, Lyon : C, développement graphique, projets en équipe

Baccalauréat Systèmes Numériques

Formation

2017

Lycée Marius Bouvier, Tournon-sur-Rhône

CONTACT

Lyon (69003)

06 95 28 50 36

pro.luis.nieto@gmail.com

luisnieto.dev

github.com/LuisNietoD

wyyne.itch.io

Permis B · Véhicule personnel

COMPÉTENCES

Moteur et 3D temps réel

Unity, URP, Shader Graph, VFX Graph, optimisation, build multi-plateforme

Langages

C#, Python, C, JavaScript, SQL, HTML/CSS

Game design

Boucle de jeu, level design, équilibrage, prototypage

Publication

Steamworks, Google Play Console, itch.io

Web et back-end

Django, .NET, API REST

Création visuelle

Modélisation et texturing 3D, VFX temps réel, illustration

LANGUES

Français : langue maternelle

Anglais : B2

ATOUTS

Autonomie

Conduite de projet

Travail en équipe

Livraison

Polyvalence tech / visuel