

Juan Colina

Desarrollador iOS · Swift, fintech y seguridad móvil

Asunción, Paraguay (disponible para trabajo remoto) · +595 982 833 767 · juansecolina21@gmail.com
juansecolina.com · linkedin.com/in/juan-sebastian-colina · github.com/JuanseColina

Perfil

Desarrollador iOS con tres años en una app bancaria en producción con Swift, y seis años en desarrollo móvil, incluido un juego con más de 20 millones de descargas. Me enfoco en autenticación, pagos y en modernizar una base de código UIKit grande hacia MVVM, async/await y SwiftUI, llevando cada funcionalidad de punta a punta hasta la App Store.

6+ años en desarrollo móvil · 3+ años en iOS para banca · 20M+ descargas en apps publicadas

Experiencia

Desarrollador iOS — Roshka

2023 – Actualidad

Asunción, Paraguay · Cliente: [Bancop](#), app de banca personal y empresarial en la App Store

- Desarrollo y mantenimiento de la app iOS del banco, con más de 5.000 usuarios activos mensuales: transferencias, pagos de servicios y QR, créditos y cuentas.
- Integración del token virtual Entrust IdentityGuard y de Face ID / Touch ID para el inicio de sesión y la firma de transacciones.
- Seguridad de red y datos: SSL pinning con TrustKit, tokens en el Keychain y detección de fraude por dispositivo con Kount.
- Flujos de pago para transferencias SPI, pagos QR, Click to Pay y aprobación con firmas múltiples para empresas.
- Refactorización de los módulos heredados de login y transferencias hacia MVVM con RxSwift.
- Más de 25 versiones publicadas desde fines de 2024, como la tarjeta digital, los préstamos preaprobados y la autogestión de límites con biometría, monitoreadas con Crashlytics.
- Automatización de la publicación en TestFlight y App Store con Fastlane y Jenkins: de unas 2 horas manuales a 15 minutos por versión.

Tecnologías: Swift, UIKit, SwiftUI, RxSwift, async/await, Alamofire, TrustKit, Entrust, Firebase, Fastlane, Jenkins

Senior Unity Developer — Roshka Studios

2021 – 2024

Asunción, Paraguay · Juegos móviles para iOS y Android

- Desarrollador principal de Hole and Fill, publicado por Homa Games: más de 20 millones de descargas y 4,6 estrellas sobre 39.000 reseñas en la App Store.
- Optimización de memoria, CPU y renderizado en gama baja, y liderazgo de la monetización (anuncios y compras dentro de la app).
- Diseño de sistemas de juego modulares y herramientas reutilizables, e integración de servicios de backend y analítica.

Tecnologías: C#, Unity, iOS, Android, IAP, redes de anuncios, SDKs de analítica

Proyecto personal

Guess the Album Cover — App Store

2026

Juego de trivia musical para iPhone y iPad · SwiftUI nativo · desarrollo y publicación propios

- Diseño, desarrollo y publicación independiente: más de 160 portadas recreadas en cinco géneros, modo clásico por niveles y modo desafío contrarreloj.
- Economía del juego, compras dentro de la app y monetización con anuncios; tres versiones publicadas, incluido el soporte para iPad.

Tecnologías: Swift, SwiftUI, StoreKit, SDK de anuncios, App Store Connect

Habilidades

iOS: Swift, UIKit, SwiftUI, Auto Layout, SnapKit, async/await, GCD, RxSwift, Codable

Seguridad: Keychain, LocalAuthentication, SSL pinning, token virtual / OTP, SDKs de prevención de fraude

Arquitectura: MVVM, MVC, SOLID, inyección de dependencias, refactorización de código heredado

Networking: REST, URLSession, Alamofire, notificaciones push

Herramientas: Xcode, Instruments, Fastlane, Jenkins, Firebase, CocoaPods, SPM, TestFlight, Git, Jira, Figma

Idiomas: español (nativo), inglés (C1, avanzado)

Educación

Ingeniería en Informática — Universidad del Cono Sur de las Américas, Asunción · Egresado en dic. 2025