



¡Hola! Mi nombre es Ismael Loreto

Y soy Lead Game Developer

Sobre mí

Hola! Mi nombre es **Ismael**, o **Isma**, y soy un programador, especializado en Desarrollo de Videojuegos con **más de 10 años de experiencia**, incluyendo roles como **Tech Lead** y **Lead Developer**.

Mis herramientas principales son **Unity3D** con **C#**, pero soy un desarrollador muy capaz y flexible, habiendo utilizado e implementado muchas tecnologías y herramientas durante mi carrera, desde **Flash/ActionScript3** en los comienzos, hasta **PlayCanvas** y **Meta Horizon Worlds**, y contribuí a **dos proyectos publicados en Steam**.

Soy capaz de llevar a cabo funcionalidades de principio a fin, sin tenerle miedo a usar herramientas que no caen directamente en mi área de expertise, soy un **programador Web** más que competente, front y back end, e incluso sé crear modelos 3d en **Blender** y **Autodesk Fusion**.

Más allá de implementaciones de Gameplay, me agrada el lado más "Ingeniería" del desarrollo, y tiendo a crear **herramientas internas**, **editores de Unity personalizados**, e incluso **extensiones para VSCode** si esto ayuda a minimizar la fricción del proceso.

Y en el lado más personal, soy me apasiona entender como funcionan los sistemas, incluso fuera del desarrollo de software. **Cualquier cosa puede ser una curiosidad si le prestas suficiente atención.**

Proyectos destacados

Prueba mis demos web en musiu.itch.io



Shadow Brawlers

Juego multijugador local donde los jugadores controlan ágiles ninjas que se ocultan en las sombras.



Hidden Lands

Juego de encontrar diferencias ambientado en hermosas islas flotantes antiguas con niveles infinitos generados proceduralmente.



CN Golf Stars

Tus personajes favoritos de Cartoon Network listos para un torneo de golf inolvidable.



Fire & Rescue

Juego multijugador de VR y mobile donde los jugadores simulan el trabajo de un cuerpo de bomberos.



Kaboom

Juego arcade basado en física enfocado en contenido generado por usuarios, con un editor de niveles completo.



Bioforce

Shooter multijugador de Realidad Virtual diseñado para arcades y eventos presenciales.

Puntos clave de mi carrera

Lead Game Developer – Unity & Meta Horizon Worlds | Web & VR

ForeVR Games – MAR. 2024 / ABR. 2026

- Lancé múltiples juegos y experiencias multijugador en **Meta Horizon Worlds** en colaboración con un **equipo basado en EE. UU.**
- Tomé **features end-to-end**, desde decisiones de arquitectura hasta producción, coordinando con equipos de arte, diseño y desarrollo
- Construí **mecánicas de gameplay**, **UIs** y **sistemas multijugador** usando **Unity3D**, **C#**, **UI Toolkit**, **TypeScript** y **Noesis Studio**
- Desarrollé **editores custom de Unity3D** y **extensiones de VSCode** para soportar tooling y workflows internos
- Desarrollé juegos **WebGL** para la plataforma **Reddit** usando **Unity3D**, **TypeScript** y **Node.js**

Tech Lead – Unity | VR

COTO C.I.C.S.A – JUN. 2023 / ENE. 2024

- Lideré un **equipo** de 4 desarrolladores como **Technical Lead** en **juegos VR** para plataformas PC y Android VR usando **Unity3D**
- Impulsé decisiones de **arquitectura** y **calidad de código** aplicando principios **SOLID** y **metodologías ágiles** dentro de un equipo multidisciplinario más amplio

Senior Game Developer – Unity & PlayCanvas | Web & Mobile

AVIX Games – ABR. 2019 / MAY. 2023

- Lancé **juegos** en **WebGL**, **Android** e **iOS** usando **Unity3D** y **PlayCanvas**
- Entregué proyectos para clientes de alto perfil como **Cartoon Network** y **Poki**
- Trabajé en múltiples proyectos simultáneos en un estudio **multiplataforma** y de ritmo acelerado

Senior Game Developer – Unity | PC

Team Guazú – AGO. 2018 / FEB. 2019

- Colaboré con Team Guazú en **Shadow Brawlers**, un juego de sigilo **publicado exitosamente en Steam**
- Contribuí a sistemas y mecánicas de **gameplay** usando **Unity3D** y **C#**

Mid-level Game Developer – Unity & ActionScript | Mobile

AVIX Games – SEP. 2017 / AGO. 2018

- Construí y lancé juegos mobile para **Android** e **iOS** usando **Unity3D** y **ActionScript3**
- Contribuí al ciclo completo de desarrollo en un entorno de estudio **multiplataforma**

Junior Game Developer & Designer | Mobile

ARTIK Games – SEP. 2016 / JUN. 2017

- Desarrollé y diseñé juegos de simulación mobile para **Android**
- Contribuí tanto en **ingeniería** como en **game design**, ganando experiencia de ciclo completo de producción

Skills

Tecnologías y herramientas principales

Unity 3D

C#

TypeScript

Node.js

PlayCanvas

Git

Shadergraph

Shaderlab / HLSL

UI Toolkit

Habilidades clave

Desarrollo de UI

Trabajo interdisciplinario

Tooling Custom

Automatización de workflows

Integración de sistemas

Resolución de problemas complejos

Aprendizaje rápido

Profiling y optimización

Fundamentos de Render Pipeline

Herramientas adicionales

Blender

Fusion 360

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Bash Scripting

PowerShell Scripting

Noesis Studio

JIRA

ClickUp

Idiomas

Español – nativo

Inglés – avanzado

Contacto



+54 9 221 435 0362



loretoismael93@gmail.com



La Plata, Buenos Aires, Argentina



/ismaelloreto