

# Ismael Loreto

Lead Game Developer

La Plata, Buenos Aires, Argentina • [loretoismael93@gmail.com](mailto:loretoismael93@gmail.com) • [+54 9 221 435 0362](tel:+5492214350362)  
• [linkedin.com/in/ismaelloreto](https://www.linkedin.com/in/ismaelloreto)

---

## RESUMEN PROFESIONAL

---

Lead Game Developer con más de 10 años de experiencia entregando videojuegos y experiencias interactivas en Unity 3D, C#, WebGL y VR. Trayectoria comprobada como Technical Lead y Lead Developer, liderando features end-to-end desde arquitectura hasta producción. Especializado en implementación de mecánicas de gameplay, editores custom de Unity, y herramientas internas, con conocimiento de sistemas multijugador. Títulos publicados en Steam, Meta Horizon Worlds, Reddit, iOS y Android.

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

---

### Lead Game Developer — **ForeVR Games** · Remoto (equipo basado en EE. UU.)

MAR 2024 – ABR 2026

- Lancé 4 juegos multijugador en Meta Horizon Worlds en colaboración con un equipo distribuido en Estados Unidos durante un compromiso de 2+ años.
- Tomé features end-to-end, desde decisiones de arquitectura hasta entrega en producción, coordinando con equipos de arte, diseño y desarrollo.
- Implementé mecánicas de gameplay, interfaces de usuario y sistemas multijugador usando Unity 3D, C#, UI Toolkit, TypeScript y Noesis Studio.
- Construí editores custom de Unity 3D y extensiones de VSCode que mejoraron el tooling y los workflows internos del equipo.
- Lancé 1 juego WebGL para la plataforma Reddit usando Unity 3D, TypeScript y Node.js.

### Technical Lead – Unity VR — **COTO C.I.C.S.A** · Argentina

JUN 2023 – ENE 2024

- Lideré un equipo de 4 desarrolladores como Technical Lead en títulos VR para PC y Android VR usando Unity 3D.
- Impulsé decisiones de arquitectura y calidad de código aplicando principios SOLID y metodologías ágiles dentro de un equipo multidisciplinario más amplio.
- Mentoré a 4 desarrolladores en mejores prácticas de Unity, control de versiones y colaboración entre disciplinas.

### Senior Game Developer – Unity y PlayCanvas — **AVIX Games** · Argentina

ABR 2019 – MAY 2023

- Lancé 10+ juegos en WebGL, Android e iOS usando Unity 3D y PlayCanvas a lo largo de más de 4 años, incluyendo Thumb Fighter (~2M descargas mobile en su momento, 10M+ a la fecha) y 1 título en Steam.
- Entregué proyectos para clientes de alto perfil como Cartoon Network y Poki, cumpliendo estándares de calidad y rendimiento de los publishers.
- Trabajé en múltiples proyectos simultáneos en un estudio multiplataforma de ritmo acelerado.
- Implementé sistemas de gameplay, UI, optimizaciones de rendimiento y pipelines de build.

### Senior Game Developer – Unity — **Team Guazú** · Argentina

AGO 2018 – FEB 2019

- Lancé Shadow Brawlers en Steam junto a Team Guazú, un brawler de sigilo multijugador local.
- Implementé sistemas y mecánicas de gameplay usando Unity 3D y C#.

### Mid-level Game Developer – Unity y ActionScript — **AVIX Games** · Argentina

SEP 2017 – AGO 2018

- Construí y lancé 5+ juegos mobile para Android e iOS usando Unity 3D y ActionScript 3, incluyendo Thumb Fighter (~1M descargas en su momento).
- Entregué features a lo largo del ciclo completo de desarrollo en un entorno de estudio multiplataforma.

## Junior Game Developer y Game Designer — ARTIK Games · Argentina

SEP 2016 – JUN 2017

- Diseñé y construí juegos de simulación mobile para Android, trabajando desde concepto hasta lanzamiento.
- Asumí responsabilidades tanto de ingeniería como de game design, ganando experiencia de ciclo completo de producción.

### HABILIDADES TÉCNICAS

---

**Lenguajes de programación:** C#, TypeScript, JavaScript, HLSL, ShaderLab, ActionScript 3, Bash, PowerShell

**Plataformas y motores:** Unity 3D, PlayCanvas, Meta Horizon Worlds, WebGL, Realidad Virtual (PCVR, Meta Quest), iOS, Android, Steam, Reddit

**Herramientas y frameworks:** Node.js, UI Toolkit, Shadergraph, Noesis Studio, Git, GitHub, JIRA, ClickUp, Blender, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Fusion 360

**Competencias profesionales:** Liderazgo técnico, Mentoring de equipos, Arquitectura de software, Principios SOLID, Metodologías ágiles, Desarrollo de UI, Tooling custom, Automatización de workflows, Integración de sistemas, Profiling y optimización, Fundamentos de render pipeline, Colaboración interdisciplinaria, Resolución de problemas complejos

### IDIOMAS

---

- Español – Nativo
- Inglés – Avanzado (C1)

### PROYECTOS DESTACADOS

---

- **Shadow Brawlers (Steam)** — [store.steampowered.com/app/890310](https://store.steampowered.com/app/890310) — Juego multijugador local de sigilo donde los jugadores controlan ninjas que se ocultan en las sombras. Publicado en Steam.
- **Fire & Rescue (Meta Horizon Worlds)** — [horizon.meta.com/world/10102941330447362/](https://horizon.meta.com/world/10102941330447362/) — Juego multijugador de VR y mobile donde los jugadores simulan el trabajo de un cuerpo de bomberos.
- **Hidden Lands - Encontrar Diferencias (Steam)** — [store.steampowered.com/app/1378060/Hidden\\_Lands\\_Spot\\_the\\_differences/](https://store.steampowered.com/app/1378060/Hidden_Lands_Spot_the_differences/) — Juego de encontrar diferencias generado proceduralmente en Steam. Los jugadores exploran islas flotantes antiguas en 3D para restaurar civilizaciones perdidas. Gratuito; reseñas Muy Positivas.
- **CN Golf Stars (Cartoon Network)** — [youtu.be/21265enzM4w](https://youtu.be/21265enzM4w) — Juego mobile con personajes de Cartoon Network listos para un torneo de golf.
- **Kaboom (Reddit / WebGL)** — [www.reddit.com/r/kaboom\\_game/](https://www.reddit.com/r/kaboom_game/) — Juego arcade basado en física enfocado en contenido generado por usuarios, con un editor de niveles completo.
- **Bioforce (Arcade VR)** — Shooter multijugador de Realidad Virtual construido para arcades y eventos presenciales.