

Esteban Gaete Flores

Ingeniero de Software Senior | C# | Mobile y Sistemas

+56 9 8305 4041 | estebanagf@gmail.com | theby.github.io | [LinkedIn](#) | Santiago, Chile

Ingeniero Civil en Informática, Universidad de Santiago de Chile | Español (nativo) e Inglés (profesional)

Ingeniero de software con 11 años de experiencia diseñando, optimizando y manteniendo aplicaciones C# de alta exigencia para móvil, consola y PC. Especializado en performance y uso de memoria, modernización de sistemas legacy, automatización de procesos internos y entrega continua en producción. He liderado equipos de hasta 12 personas y coordinado equipos distribuidos entre Chile y Estados Unidos, con trabajo diario en inglés.

Stack Técnico

- **Lenguajes:** C# (.NET), Python, SQL, PowerShell, JavaScript
- **Datos e integración:** SQLite, APIs REST, JSON, sincronización cliente-servidor, SDKs de terceros
- **Plataformas:** Android, iOS, Windows, sistemas embebidos y de recursos limitados
- **Herramientas:** Git / Git LFS, GitHub Actions, JetBrains Rider, Visual Studio, Jira, pipelines de build automatizados
- **Prácticas:** profiling y optimización de performance, gestión de memoria y GC, refactoring de código legacy, arquitectura de sistemas, patrones de diseño, inyección de dependencias, code review, mentoring técnico
- **Motores:** Unity, Godot, GameMaker

Experiencia Profesional

[Octeto Studios](#) | Ingeniero de Software Senior

Dic 2025 - Jul 2026 Santiago, Chile (remoto) | C#, Android, IL2CPP / ARM64, optimización de memoria Producto: Sky Oceans, aplicación C# de consola migrada a Android (lanzada en julio de 2026)

- Lideré la migración a Android de una aplicación C# diseñada para hardware dedicado, reingeniería del producto para operar dentro de restricciones estrictas de memoria y CPU en dispositivos móviles.
- Diseñé e implementé la capa completa de entrada táctil, con detección dinámica del dispositivo de entrada activo y traducción del mapeo de controles en tiempo de ejecución.
- Adapté más de 30 pantallas de interfaz a interacción táctil y layouts responsivos multi-resolución (4:3, 16:9, panorámico).
- Estabilicé el pipeline de compilación nativa (IL2CPP / ARM64) para producir builds de release reproducibles.
- Construí herramientas internas que auditaron y migraron cerca de 4.000 assets binarios entre formatos de compresión, eliminando semanas de trabajo manual y una fuente recurrente de error humano.

[Starseed Forest](#) | Ingeniero de Software Senior (part-time)

Ene 2026 - Jul 2026 Remoto | C#, arquitectura de sistemas, tooling interno

- Diseñé e implementé desde cero un subsistema central de lógica de negocio con un pipeline simétrico utilizado por múltiples tipos de actores, reduciendo duplicación de código y superficie de bugs.
- Implementé lógica de decisión basada en árboles de comportamiento, con manejo de percepción del entorno y memoria de estado.
- Construí un pipeline de importación y una herramienta interna que automatizó la ingesta de assets desde herramientas externas, acortando el ciclo de iteración del equipo.
- Eliminé asignaciones de memoria en rutas críticas para reducir la presión sobre el garbage collector y estabilizar la latencia en runtime.

[Consultor Independiente](#) | Ingeniero de Software Senior

Jun 2025 - Nov 2025 Santiago, Chile | C#, performance, arquitectura, producción

- Consultoría técnica y de producción para estudios de desarrollo chilenos (proyectos bajo NDA): auditorías de performance, arquitectura de sistemas y planificación de entregas.

[Burlingame Studios](#) | Ingeniero de Software Senior, Mobile

Nov 2021 - May 2025 *Remoto (equipo en Estados Unidos)* | C#, iOS, Android, SQLite, APIs REST Producto: *Garden Joy*, aplicación móvil F2P con más de 1 millón de instalaciones

- Entregué más de 25 releases en producción para iOS y Android sobre un producto con 4.8/5 en App Store y +1 millón de instalaciones.
- Integré consumo de APIs REST, persistencia local con SQLite y sincronización de datos cliente-servidor, sosteniendo performance estable sobre un parque amplio y heterogéneo de dispositivos.
- Trabajé en un equipo multidisciplinario de más de 20 personas bajo ciclos de entrega continua y soporte post-lanzamiento.

[Starseed Forest](#) | Ingeniero de Software Senior (part-time)

May 2024 - Ago 2024 *Remoto* | C#, migración de sistemas legacy, profiling, carga bajo demanda Producto: *The Eightfold Path*, aplicación multiplataforma para PC y Nintendo Switch

- Reduje los tiempos de frame en más de un 50% en PC y Nintendo Switch mediante profiling, optimización de memoria y reducción del costo de carga de datos.
- Desarrollé herramientas automatizadas de migración que trasladaron el 100% del contenido desde un sistema legacy (Construct 3) a la nueva plataforma, reduciendo el trabajo manual de setup en cerca de un 80%.
- Implementé carga bajo demanda (streaming) de datos y recursos para eliminar bloqueos e interrupciones durante la ejecución.

[Globant](#) | Ingeniero de Software Senior

Ene 2021 - Oct 2021 *Santiago, Chile* | C#, iOS, Android, Photon, automatización de builds Cliente: *NBA Clash*, aplicación móvil multiusuario con licencia deportiva internacional

- Integré SDKs de terceros y plataformas de analítica, y reduje el tiempo del proceso de build y entrega de 7 días a 2 mediante automatización, mejorando la confiabilidad de las releases.
- Diagnostiqué y corregí defectos en sistemas de comunicación en red multiusuario, mejorando la estabilidad, la sincronización de estado entre clientes y el rendimiento general de las sesiones.
- Coordiné dos equipos distribuidos entre Chile y EE.UU., alineando workflows y objetivos de producción en inglés.

[IguanaBee](#) | Ingeniero de Software

Dic 2020 - Ene 2021 *Santiago, Chile* | GML, migración de plataforma, tooling interno Producto: *What Lies in the Multiverse*, aplicación multiplataforma (Best Game LATAM, BIG Awards 2023)

- Migré una base de código completa entre versiones mayores de plataforma, sobre 5 plataformas de despliegue.
- Desarrollé herramientas internas de scripting que redujeron en ~50% el tiempo de implementación de contenido.

[Spoonman Games](#) | Co-fundador y Líder Técnico

Jul 2017 - Nov 2020 *Santiago, Chile* | C#, arquitectura de sistemas, liderazgo de equipo Producto: *Linked Mask*, producto comercial multiplataforma publicado por HypeTrain Digital

- Lideré el desarrollo end-to-end de un producto comercial, gestionando un equipo de 6 a 12 personas.
- Definí la arquitectura de los sistemas core y un framework interno que aceleró el desarrollo.
- Representé a la empresa ante clientes y socios internacionales en GDC, MIGS y Digital Dragons.

[Gamelogic](#) | Tools Engineer — Sep 2015 - Jun 2017 *Santiago, Chile*

Docencia y Comunidad

[UNIACC](#) | Profesor, Programación III

Ago 2026 - Actual *Santiago, Chile*

- Diseño e imparto un curso semestral. Enseño C# y arquitectura de software, con foco en fundamentos de programación, estructuras de datos y buenas prácticas de diseño. Autor del programa completo del curso y de un segundo ramo sobre debugging, profiling y aseguramiento de calidad.

[GameDev Planet](#) | Co-fundador y Director de Contenidos

Mar 2015 - Actual *Santiago, Chile*

- Comunidad técnica mensual en Santiago con más de 80 ediciones realizadas y cerca de 100 asistentes por edición. Responsable de la curatoría de contenido técnico, coordinación de expositores nacionales e internacionales y producción en vivo.