

Esteban Gaete Flores

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

Senior Unity Engineer con 11 años de experiencia en sistemas de gameplay, herramientas de desarrollo y optimización para **Nintendo Switch, PC y móvil**. Participé en **6 títulos comerciales** (Sky Oceans, Garden Joy, The Eightfold Path, NBA Clash, What Lies in the Multiverse, Linked Mask), **2 de ellos liderados del concepto al lanzamiento** con equipos de hasta 12 personas. Experiencia de trabajo diario en inglés con equipos **internacionales y multidisciplinarios**.

Habilidades Principales

- **Motor y lenguajes:** Unity (2019 LTS a 6), C#, Godot, GameMaker (GML), Construct 3
- **Gameplay y sistemas:** arquitectura de sistemas de combate, IA de enemigos (Behavior Trees, percepción, memoria de objetivo), NavMesh / NavMeshPlus, máquinas de estado, sistemas de input y control, implementación de UI/UX, SQLite, APIs REST
- **Plataformas:** PC / Steam, Nintendo Switch, iOS, Android
- **Performance:** Unity Profiler, Memory Profiler, Frame Debugger, eliminación de asignaciones de GC, optimización de memoria y de assets, streaming de contenido Addressables, compresión de texturas (ASTC y formatos de consola)
- **Tools y pipeline:** herramientas de editor personalizadas, automatización de importación de assets, pipelines de migración de contenido, integración de SDKs y analytics, Git / Git LFS

Experiencia Profesional

Octeto Studios

Dic 2025 - Jul 2026

Senior Unity Engineer | Android, Optimización de memoria, Desarrollo de Tools

Proyecto: [Sky Oceans: Wings for Hire](#) (JRPG de exploración por turnos, port lanzado en julio de 2026)

- Lideré el **port a Android** de Sky Oceans, reingeniería de un juego de consola para correr dentro de las restricciones de **memoria y rendimiento** del hardware móvil.
- Diseñé la **capa de input táctil** con joystick virtual, detección de modo de entrada y remapeo de controles.
- **Adapté más de 30 pantallas** de UI para interacción táctil y layouts multi-resolución (4:3, 16:9, panorámico).
- Construí herramientas para auditar y **migrar ~4.000 texturas** a compresión ASTC de Android.

Starseed Forest

Ene 2026 - Jul 2026

Senior Gameplay Programmer (Part-time) | Unity, Programación Gameplay, Desarrollo de Tools

Proyecto: [The King's Despair](#) (Roguelike acción-aventura top-down, lanzamiento por anunciar)

- Diseñé el **sistema de combate** desde cero con un pipeline simétrico compartido por **jugador y enemigos**.
- Implementé **NavMeshPlus para navegación 2D top-down** y construí la **IA enemiga** sobre el **Behavior Tree de Unity**, con percepción de cono de visión propia y memoria de objetivo.
- Creé un pipeline y herramienta **Aseprite-to-Unity** que aceleró la iteración de combate y armas.
- Reduje en **30% el uso de memoria** de los sistemas de combate y eventos al eliminar asignaciones de GC.

Consultor Independiente

Jun 2025 - Nov 2025

Senior Unity Engineer | Unity, Optimización, Producción

- Consultoría técnica y de producción para estudios indie chilenos (**proyectos bajo NDA**): auditorías de performance en Unity, arquitectura de sistemas de gameplay y planificación de milestones.

Burlingame Studios

Nov 2021 - May 2025

Senior Gameplay Engineer | iOS, Android, SQLite

Proyecto: [Garden Joy](#) (Juego F2P de diseño y simulación de jardines, lanzado en enero de 2022)

- Entregué más de **25 live updates** en un producto con **4.8/5 en App Store** y **+1 millón de instalaciones**.
- Integré **REST API** de backend, assets de arte y **sistemas de UI** con performance estable en mobile.
- Trabajé en un **equipo multidisciplinario de más de 20 personas** con entregas continuas de contenido.

Starseed Forest

May 2024 - Ago 2024

Senior Unity Engineer (Part-time) | Unity, Construct 3, Optimización

Proyecto: [The Eightfold Path](#) (Aventura de exploración y puzzles de mundo abierto, lanzado en agosto de 2024)

- **Reduje los frame times en más de un 50%** en **Nintendo Switch** y **PC** mediante profiling, optimización de memoria y optimización a nivel de assets en el streaming loading del mundo abierto.
- Desarrollé **herramientas automatizadas de porting** de contenido en Unity que migraron el **100% del contenido del juego** (mapas, objetos, sistemas) desde **Construct 3 a Unity**, reduciendo el tiempo de setup manual en **~80%**.
- Implementé pipelines de **asset streaming** y **carga de contenido** para sostener la carga fluida del **mundo abierto 2D** y reducir las interrupciones de carga.

Globant

Ene 2021 - Oct 2021

Senior Software Engineer | iOS, Android, Photon, Herramientas de Desarrollo

Proyecto: [NBA Clash](#) (Juego deportivo deck builder, lanzado en noviembre de 2022)

- Integré **SDKs personalizados** y herramientas de analytics, reduciendo el **proceso de build de 7 días a 2** y mejorando la confiabilidad de las entregas.
- Diagnostiqué y corregí defectos en los **sistemas de networking multijugador**, mejorando la estabilidad, sincronización y performance general de las partidas.
- Coordiné 2 equipos internacionales (Chile y USA) para alinear workflows, objetivos de producción y la **colaboración multidisciplinaria**.

IguanaBee

Dic 2020 - Ene 2021

Game Engineer | GameMaker, Herramientas de Desarrollo, Optimización

Proyecto: [What Lies in the Multiverse](#) (Plataformero de puzzles, lanzado en marzo de 2022, Best Game LATAM - BIG Awards 2023)

- Porté el proyecto completo de **GameMaker 1 a 2**, modernizando los **sistemas internos** para mejorar la **estabilidad, escalabilidad** y el soporte de 10 capítulos completos en 5 plataformas.

Spoonman Games

Jul 2017 - Nov 2020

Co-founder, Lead Game Engineer | Unity, Gameplay Programming, Herramientas de Desarrollo

Proyecto: [Linked Mask](#) (Plataformero 2D de acción y aventura, lanzado en septiembre de 2022)

- **Lideré el desarrollo end-to-end** de Linked Mask, gestionando un equipo de **6 a 12 personas** y supervisando la **producción, planificación y entrega** desde el concepto hasta el lanzamiento.
- Desarrollé los **sistemas core de gameplay, herramientas personalizadas** del editor de Unity y un framework reutilizable de plataformero que aceleró el **prototipado** y el desarrollo de features.
- Representé al estudio en conferencias internacionales (**GDC, MIGS, Digital Dragons**) para presentar proyectos, construir relaciones con publishers y apoyar el business development.

GameLogic | Tools Engineer

Sep 2015 - Jun 2017

Docencia y Comunidad

[UNIACC](#) | Profesor, Programación III

Ago 2026 - Actual | Santiago, Chile

- Diseño e imparto un curso durante todo el semestre. 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 mensual en Santiago con más de **80 ediciones realizadas y con 100 asistentes** todos los meses. Responsable de la curatoría de contenido técnico, coordinación de expositores nacionales e internacionales y producción en vivo.

Educación

[Universidad de Santiago de Chile](#)

2016

- Ingeniería Civil Informática