

VICTOR MATHEUS

Game Developer

victormatheus.com.br

SOBRE MIM

Sou um desenvolvedor versátil que possui a característica "problem-solving" que me faz amar um desafio, em ir fundo para achar a solução e aprimorar minhas habilidades.

- 7 Anos de experiência em programação.
- 5 Anos como desenvolvedor Unity.

COMPETÊNCIAS

- Unity and C#
- Github
- Programação
 - Orientada a objetos
- Clean Code.
- Noções de Game Design.
- Asana
- Easy Save 3
- Odin Inspector
- Paradox Notion
- Noções de QA

EXTRAS:

- Wordpress.
- Web dev and PHP.
- Trello.
- Google Sheets

CONTATOS E LINKS ÚTEIS

- E-mail: matheuslima.o183@gmail.com
- Whatsapp: +55 (79) 9 8113-8468
- Telefone: +55 (79) 9 9603-3486
- victormatheus.com.br
- Itchio: dvic.itch.io
- LinkedIn: [/in/victor-matheus-dev/](https://in/victor-matheus-dev/)
- Github: github.com/DeVic-oliver
- Instagram: [@devindie.br](https://devindie.br)

FORMAÇÕES

Universidade Tiradentes - (UNIT)

BACHAREL EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO - (2021)

Unity Techonologies

Unity Junior Programmer

EBAC

Unity: Do zero ao Pro

ALGUNS PROJETOS

Little Sim World - 2025

Steam

The Coin Run

Windows Game - Single Player - Multiplayer

My Glorious Flavor

WebGL Game - Desktop Viewport

IDIOMAS

- Inglês:
 - Leitura.
 - Escrita.
 - Conversação
- Japonês:
 - Leitura básica.

CARREIRA

Unity Developer

Desenvolvimento de Jogos

Programador na Blue Gravity Studios: 2023 - Atualmente

Comecei como estagiário no principal projeto interno, Little Sim World, realizando tarefas gerais para corrigir pequenos problemas e aprender como o projeto funcionava. Rapidamente me dei bem com a equipe e o projeto e, depois de algumas semanas, fui promovido a programador júnior em tempo integral e comecei a receber tarefas mais desafiadoras. Não demorou muito para começar a desenvolver meus próprios sistemas seguindo a documentação do projeto. Depois de ganhar mais experiência e a confiança dos produtores, fui designado para o sistema de narrativa e missões para trabalhar em equipe com outros desenvolvedores e ajudar os programadores responsáveis na época. Meses depois, assumi mais responsabilidades, começando a liderar a parte de programação do sistema de missões para aprimorá-lo e melhorar o tempo de desenvolvimento das quests.

Responsabilidades

- Responsável pela implementação e aprimoramento do sistema de missões.
 - Realizar um QA local nas quests antes de fazer uma build para o departamento de QA com o objetivo de poupar tempo no processo.
 - Manter boa comunicação com a equipe.
 - Corrigir problemas de sistemas obsoletos.
 - Seguir GDDs e propor alterações ou melhorias, se possível, no design de uma feature.
 - Escrever relatórios diários do dia de trabalho
 - Manter bons níveis de produtividade para não atrasar sistemas ou patches desnecessariamente.
-

Unity Developer

Desenvolvimento de Jogos

Freelancer: 2021 - 2023

Prototipagem e programação de jogos focando em obter um código mais limpo e escalável após atingir o resultado desejado, bem como um projeto limpo e com nomenclatura consistente para facilitar a identificações dentro do Workspace. Além disso, realização de play-testing para garantir que não haja falhas ou mau funcionamento do jogo.

Responsabilidades

- Prototipagem.
 - Integração audiovisual.
 - Implementar "Design Patterns" na solução de problemas comuns.
 - Limpar o código e melhorar sua qualidade.
 - Correção de bugs.
 - Documentar mudanças no GitHub.
 - Compilação e Publicação.
-

Web Developer

Marketing Digital

Abrasive digital studio: 2020 - 2023

Desenvolvimento de websites baseados em layouts do Photoshop utilizando Wordpress, PHP, Html, Css, Js e jQuery. Também como, manutenção e melhoria de sites existentes além de integrações gerais com serviços de todos os tipos, como gateway de pagamento e serviços de remessa com woocommerce, Google Analytics, AWS e hospedagens.

Responsabilidades

- Desenvolver sites em Wordpress.
- Configurar Woocommerce.
- Manutenção geral.
- Desenvolvimento de temas.
- Integração geral com serviços Web.