

Eduardo Yukio Rodrigues

Programador de Jogos

São Paulo – Brasil

EduYukioRodrigues@gmail.com

+55 (11) 99243-2748

[Linkedin](#)

[Portfolio](#)

Resumo

Profissional com mais de **3 anos de experiência** na indústria de jogos mobile, atuei na criação, atualização e correção de funcionalidades em mais de **10 jogos comerciais**, que juntos somam 150 milhões de downloads em Android e iOS. Graduado pela **USP em Ciência da Computação**, trabalhei com diversas bases de código em **Lua** e **Python**, desenvolvi dezenas de jogos pessoais utilizando **Unity** e **Godot**, e atuei em 10 game jams, alcançando o Top 7 entre 1880 jogos.

Habilidades

- **Principais:** Unity, C#, Lua, Love2D, Python, Git, Godot.
- **Adicionais:** SQL, C, Java, HTML, CSS, JavaScript, VSCode, GoCD, ClickUp, GIMP, Audacity, Spine, Ubuntu, VirtualBox.
- **Línguas:** Português (nativo), Inglês (avançado).

Experiência Profissional

Programador Pleno – Tapps Games (Remoto) [[Recomendação](#)] Out 2023 – Nov 2024 (1 ano, 2 meses)

- Implementei 3 minigames para o *My Boo*, além de novos temas, skins e uma oferta de IAP para o *Vlogger Go Viral!* que remove os anúncios e dá recompensas de Rewarded Ads imediatamente, gerando milhares de dólares semanais.
- Implementei o FTUE, um minigame e diversas animações na série de jogos *Do Not Disturb!*, incluindo ajustes no Spine.
- Desenvolvi um pacote de código reutilizável para implementar ofertas promocionais de IAP em diversos jogos.
- Criei uma ferramenta do zero, em Python, cuja interface gráfica foi feita utilizando a biblioteca *tkinter*, automatizando processos, aumentando a produtividade e dando mais autonomia aos Game Designers e Artistas do time.
- Gerenciei e mentorei 2 estagiários, promovendo o desenvolvimento de suas habilidades por meio de sessões de pair programming, compartilhamento de conhecimento, feedbacks de comportamento e revisões de código regulares.
- Manipulei bancos de dados de arquivos de Save dos jogadores, com SQL, impedindo erros de atualizações sensíveis.
- Criei e alterei extensões para o Visual Studio Code que foram adquiridas por centenas de pessoas.
- Traduzi decisões de negócio em soluções técnicas, avaliando a viabilidade das propostas, executando as demandas seguindo a metodologia Kanban, implementando algoritmos eficientes em Lua e produzindo entregas estáveis.

Programador Junior – Tapps Games (Remoto) Set 2021 – Set 2023 (2 anos, 1 mês)

- Desenvolvi funcionalidades de gameplay no jogo *Evolution Galaxy*, incluindo um minigame com interface própria, um cometa que oferece itens ao jogador e um sistema de aceleração de progresso, disponível via *Ads* e *hard currency*.
- Fiz o *port* de minigames do *My Boo* para o *My Grumpy*, integrando bases de código distintas, com padrões diferentes.
- Implementei funcionalidades no jogo *Vlogger Go Viral!* que passaram por um processo de Teste A/B, gerenciado por meio do *Remote Config* do *Firebase*, visando a coleta de dados e garantindo a otimização da experiência do usuário.
- Interpretei dados do *Crashlytics* do *Firebase*, identificando bugs, crashes e problemas críticos de performance.
- Lancei atualizações frequentes para dezenas de jogos nas plataformas Google, Apple e Amazon, utilizando o GoCD.
- Criei códigos legíveis, escaláveis e de fácil manutenção, trabalhando em um ambiente ágil com metodologia Scrum.

Estagiário de Programação – Tapps Games (São Paulo, Brasil) Mai 2017 – Ago 2017 (4 meses)

- Desenvolvi elementos de gameplay (minigames e objetos interativos), sistemas (energia, dicas e progressão), telas (main, settings e shop) e diversos popups nos jogos *Match the Emoji* e *Wedding Salon Dash*, usando a linguagem Lua.

Projetos Pessoais

Mechanical Playground – Unity/C# | 2D Action-platformer | Solo | PC | Projeto de TCC | [Vídeo](#) | [Code](#) | [Play!](#) | – 2020

- Implementei máquinas de estado finito utilizando o design pattern *State*, para criar mais de 20 mecânicas.
- Criei um sistema em que o jogador pode escolher uma combinação de 6 mecânicas e utilizá-las em conjunto.

Nothing Matters – Godot | 2D Puzzle-platformer | Time de 8 pessoas | PC | Ludum Dare 45 | [Vídeo](#) | [Code](#) | [Play!](#) | – 2019

- Desenvolvi os sistemas de movimentação e de itens, além de 70+ bugfixes. [Top 7](#) inovação e 149 no geral (1880 jogos).

Fallen Angel – Unity/C# | 2D Vertical-scrolling shooter | Solo | PC | Ludum Dare 48 | [Vídeo](#) | [Code](#) | [Play!](#) | – 2021

- Fiz o jogo inteiro do zero (programação, design, música, sfx e arte) em 48h. [Top 282](#) diversão e 389 áudio (1145 jogos).

Educação

- | | | |
|---|----------------------------------|-------------|
| • Bacharelado em Ciência da Computação (concluído) | Universidade de São Paulo – IME | 2018 – 2021 |
| • Bacharelado em Engenharia de Computação (interrompido) | Universidade de São Paulo – Poli | 2014 – 2017 |