

# Eduardo Yukio Rodrigues

Programador de Jogos

São Paulo - Brasil

[EduYukioRodrigues@gmail.com](mailto:EduYukioRodrigues@gmail.com)

[Linkedin](#)

[Portfolio](#)

## Resumo

Profissional com mais de **4 anos** de experiência em plataformas **mobile, desktop e VR**. Desenvolvi sistemas de **gameplay**, minigames, UI, multiplayer e ferramentas internas. Trabalhei com **Unity/C#**, Meta Horizon Worlds/TypeScript, Python, Photon Quantum e Love2D/Lua, contribuindo para jogos com **milhões de jogadores**. Me formei em **Ciência da Computação na USP**, tendo feito diversos projetos pessoais e 10 game jams, alcançando o **Top 7** entre 1880 jogos.

## Habilidades

- **Principais:** Unity, C#, Git, Meta Horizon Worlds Editor, TypeScript, Python, Lua.
- **Adicionais:** Photon Quantum, Godot, SQL, C, Java, HTML, CSS, JavaScript, Love2D, GIMP, Audacity, Spine.
- **Idiomas:** Português (nativo), Inglês (avançado).

## Experiência Profissional

**Programador Pleno - ARVORE Immersive Experiences** (São Paulo, Brasil - Remoto) Set 2025 - Atualmente

- Implementei sistemas de gameplay, com foco em um sistema de armas escalável (bombas, melee, gadgets, efeitos de status, cooldowns), cobrindo lógica de gameplay, integração de VFX/SFX, UI e funcionalidade em multiplayer online.
- Garanti o suporte multiplataforma (VR, Desktop e Mobile), usando o Meta Horizon Worlds Editor e TypeScript, corrigindo problemas específicos de input, interação e performance em um jogo de escala massiva.
- Validei ativamente o gameplay e a UX via sessões de teste multiplayer, com comunicação direta com a Meta, resolvendo bloqueadores de lançamento, problemas de estabilidade e entregando correções prontas para produção.

**Programador Pleno - Blue Gravity Studios** (Londres, Reino Unido - Remoto) Abr 2025 - Set 2025 (6 meses)

- Implementei sistemas de gameplay em Unity, incluindo armas, projéteis, spawns, upgrades e progressão.
- Desenvolvi mais de 10 armas com diferentes mecânicas, VFX/SFX, partículas e movimentos, para co-op online.
- Construí interfaces com integração ao backend, incluindo leaderboards e sistemas de navegação por teclado.
- Atuei em multiplayer online com Photon Quantum, lidando com sincronização e suporte multiplataforma.

**Programador Pleno - Tapps Games** (São Paulo, Brasil - Remoto) [[Carta de Rec.](#)] Out 2023 - Nov 2024 (1 ano, 2 meses)

- Desenvolvi minigames, fluxos de FTUE e animações para jogos mobile, com milhões de jogadores, usando Lua/Love2D.
- Implementei features de monetização e de growth como ofertas de IAP, rewarded ads, cross-promotion, testes A/B de features centrais, missões, achievements e eventos PVE online, impactando diretamente receita e retenção.
- Criei sistemas reutilizáveis em Lua e ferramentas internas com GUI em Python, otimizando fluxos de trabalho do time.
- Executei tarefas sensíveis de live-ops, manipulando bancos de dados de saves de jogadores via SQL em updates críticos.
- Mentorei 2 estagiários, fazendo pair programming, code reviews, orientação técnica e feedback contínuo.

**Programador Júnior - Tapps Games** (São Paulo, Brasil - Remoto) Set 2021 - Set 2023 (2 anos, 1 mês)

- Desenvolvi features de gameplay para jogos mobile usando Lua/Love2D, incluindo sistemas de ads e hard currency.
- Portei minigames entre jogos com codebases complexas, adaptando lógica de gameplay a diferentes arquiteturas.
- Implementei features de testes A/B com Firebase Remote Config e analisei e corriji bugs críticos usando Crashlytics.
- Atualizei constantemente dezenas de jogos nas lojas de apps (Google, Apple e Amazon), usando pipelines de CI/CD.

**Programador Estagiário - Tapps Games** (São Paulo, Brasil - Presencial) Mai 2017 - Ago 2017 (4 meses)

- Implementei features de gameplay, UI, sistemas de progressão e minigames para 2 jogos mobile, usando Lua/Love2D.

## Projetos Pessoais

**Mechanical Playground** - Unity/C# | Solo | Projeto de TCC | [Video](#) | [Code](#) | [Play!](#) | - 2020

- Implementei máquinas de estado finito (State pattern) criando 20+ mecânicas, permitindo que o jogador as combine.

**Nothing Matters** - Godot | Time de 8 pessoas | Game Jam (Ludum Dare 45) | [Video](#) | [Code](#) | [Play!](#) | - 2019

- Desenvolvi sistemas de movimentação e itens, além de corrigir 70+ bugs. **Top 7** inovação, 149 geral (entre 1880 jogos).

## Education

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