

ERIC MARINHO



Contatos

Imperatriz, 65900-630, Brazil
ericmarinhoda@gmail.com
+5599982239842

Habilidades

- Unity (C#)
- Unreal Engine (Blueprint e C++)
- Programação orientada a objetos (POO)
- Netcode
- Servers
- Matchmaking
- Relay
- Firebase
- Autenticação
- Cloud Content Delivery
- Addressables
- Cloud Code
- Localização
- In-App Purchases
- Ads
- Analytics
- Cloud Save
- Rest API
- Input System
- Dotween
- Resolução de Problemas
- Trabalho em Equipe
- Inglês Avançado

Educação

Méliès
São Paulo, SP
Tecnólogo: Jogos Digitais
2025

Links Úteis

- <https://ilidamstudios.netlify.app/> (Portfolio)
- <https://ilidam.itch.io/> (Itch.io)
- [Android Apps by Ilidam Studios on](https://play.google.com/store/apps/dev?id=7388088919781492539)
<https://play.google.com/store/apps/dev?id=7388088919781492539> (Google Play)
- <https://github.com/EricMarinho/> (Github)
- <https://www.linkedin.com/in/eric-marinho/> (Linkedin)

Resumo

Eu sou um programador especializado em Desenvolvimento de Jogos (2D, 3D e RV), com um forte foco em engines como Unity (C#) e Unreal Engine (C++).

Tendo em vista minha formação em ciência da computação, estou sempre expandindo meu conhecimento ao máximo e sou um firme defensor do valor da aprendizagem ao longo da vida. Estou constantemente em busca de novos desafios e particularmente aprecio resolver problemas complexos. Como alguém que gosta de trabalhar em equipe, estou sempre feliz em colaborar com outros em busca de um objetivo compartilhado.

Apesar de não ser meu foco principal, também tenho conhecimento em Desenvolvimento Web (React, Javascript, Typescript, CSS, HTML, Node, Express, Prisma, Socket.io, Rest API).

Experiência

Programador de Jogos

Blue Gravity Studios | Londres, Inglaterra, Reino Unido | Jan 2023 - Current

- No meu cargo atual na Blue Gravity Studios, sou responsável pelo desenvolvimento das principais mecânicas do jogo usando Unity (C#).
- Me especializei na integração de uma ampla variedade de recursos online, utilizando tecnologias como Firebase, Netcode, Relay, Cloud Save, Lobby, Server Hosting e Matchmaker, juntamente com outros serviços na nuvem.
- Melhorei minhas habilidades em arquitetura de código e aprofundei meu entendimento e aplicação dos princípios de Programação Orientada a Objetos (POO), incorporando-os efetivamente para criar código mais modular e de fácil manutenção.
- Ampliei minha proficiência em ferramentas colaborativas, como Git, fortalecendo minha capacidade de trabalhar de forma eficaz em um ambiente orientado para equipes.
- Além disso, desenvolvi a capacidade de compreender rapidamente e me destacar em tarefas relacionadas a ferramentas e serviços que nunca havia encontrado anteriormente, destacando minha adaptabilidade e habilidade em aprender rapidamente em ambientes de trabalho dinâmicos.

Instituto Federal do
Maranhão
Imperatriz, MA
Pós Graduação:
Informática na Educação
2024

Instituto Federal do
Maranhão
Imperatriz, MA
Bacharelado: Ciência da
Computação
2023

Instituto Federal do
Maranhão
Brasil
Qualificação Profissional:
Desenvolvimento de
Jogos Eletrônicos
2021

- Após adquirir proficiência em novas tecnologias, contribuí ativamente para o processo de documentação e desempenhei um papel na educação de outras equipes, compartilhando meu conhecimento e promovendo a transferência de conhecimento dentro da organização.

- Ao longo da minha experiência, sempre priorizei o trabalho em equipe e a colaboração eficaz. Acredito na importância de manter padrões de trabalho de alta qualidade em todas as equipes.

Trabalhei majoritariamente em: [Dananeer](#)

Desenvolvedor de Jogos

Ilidam Studios | Imperatriz, Maranhão, Brasil | Sep 2022 - Current

- Sou responsável pelo desenvolvimento e implementação das principais mecânicas dos jogos, interface do usuário (UI), animações e design geral do jogo, utilizando motores de jogo como Unity (C#) e Unreal Engine (C++).
- Além disso, tenho experiência em trabalhar com integração online usando Firebase, netcode, relay, lobbies e outros serviços na nuvem para experiências multijogador.
- Também sou responsável por me manter atualizado com as tendências da indústria e as tecnologias emergentes, visando a melhoria contínua na produção de jogos.
- Além disso, publiquei 3 jogos no [Google Play](#) e 10 jogos no [itch.io](#). Atualmente, estou trabalhando em um jogo para PC que está sendo desenvolvido na Unreal Engine.

Desenvolvedor de Jogos

Instituto Federal do Maranhão | Imperatriz, Maranhão, Brasil | Dec 2021 - Aug 2022

- Utilizei Unity (C#) para desenvolver as mecânicas principais do jogo, interface do usuário (UI), animações e design geral do jogo CSPF, um jogo educacional de cartas em 2D desenvolvido como parte do projeto Games Factory do IFMA.
- O jogo foi lançado e está disponível para jogar no [Google Play](#).

Certificações

- Unreal Engine 5 C++ Multiplayer Shooter - Udemy
- Unity Create With VR - Unity
- Curso Completo de Desenvolvimento de Jogos - Danki Code
- Unity do Zero ao Profissional - Danki Code
- Unreal Engine VR Development Fundamentals - Udemy
- Unity Create With Code - Unity

Idiomas

Portuguese: First Language

English:

C2

Spanish:

B1

Proficient

Intermediate