

# Guilherme Carvalho Fritis

## Desenvolvedor de Jogos em Unity

- 
- **Portfolio:** <https://guifritis.github.io/MyPortfolio/>
  - **LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/guifritis/>
  - **GitHub:** <https://github.com/GuiFritis>
  - **E-mail:** [guilhermecfritis@gmail.com](mailto:guilhermecfritis@gmail.com)
  - **Telefone:** +55 (32) 99831-1141
- 

## RESUMO PROFISSIONAL

Desenvolvedor Unity com 3 anos de experiência no ciclo completo de desenvolvimento de jogos (**Game Development Life Cycle**), especializado em lógica de gameplay e arquitetura de sistemas em C#. Sólidos conhecimentos em **Programação Orientada a Objetos (OOP)**, **Design Patterns**, otimização de performance, UI/UX e ferramentas da Unity. Busco aplicar minhas habilidades em uma vaga de Desenvolvedor Unity, contribuindo com a criação de experiências interativas envolventes e tecnicamente robustas.

---

## PROJETOS

Jogo: [Channel of Monsters](#)

**Contexto:** Jogo desenvolvido sozinho para a **Brackeys Game Jam 2024.2** em apenas uma semana usando **Unity**.

### Realizações:

- Desenvolvi **toda a lógica do jogo**, além de me responsabilizar pelo **game design** e a implementação da arte na Unity.
  - Arquiteteei utilizando C# um **sistema de diálogos**, permitindo ao jogador maior controle sobre as falas dos personagens.
  - Implementei um **sistema de melhorias e economia**, onde o jogador obtinha dinheiro de diferentes fontes e usava para comprar melhorias.
  - Adaptei o jogo para **mobile**, fazendo devidas alterações na gameplay e UI, e criando o **controle por toque**.
  - Implementei uma câmera dinâmica utilizando **Cinemachine** e animações simples com **DoTween**.
  - O jogo foi classificado em **83º lugar** entre mais de 1.400 submissões.
- 

Jogo: [Bubble Gun](#)

**Contexto:** Jogo desenvolvido para a **Global Game Jam 2025** em apenas 48 horas usando **Unity** em uma **equipe de 7 pessoas**.

### Realizações:

- **Liderei** a equipe utilizando **metodologias ágeis** como o **Kanban**, utilizando o Notion como ferramenta.
  - Arquiteteci e implementei um **gerenciador de áudio com pooling** em C# que facilitou melhor controlar a altura do som, aleatorizar o tom e escolher um áudio aleatório dentro de uma lista.
  - Ensinei aos estudantes com pouca experiência em Unity a utilizar o **Input System da Unity** e **Implantar Animações com Animator**.
- 

Jogo: [Cards Are the Odds](#)

**Contexto:** Jogo desenvolvido para a **Brackeys Game Jam 2025.1** em apenas uma semana usando **Unity**.

### Realizações:

- **Liderei** a equipe utilizando **discord** como ferramenta para gestão de tarefas e comunicação.
  - Desenvolvi um **sistema de combate em turnos com cartas** que ditou o principal elemento da gameplay.
  - Arquiteteci e desenvolvi o **sistema de cartas**, fazendo também o **design de UI** das mesmas, garantindo clareza das informações e sendo a principal interação do jogador.
  - Arquiteteci e implementei a **IA inimiga** para batalhar com o player de forma realista.
  - O jogo foi classificado em **932º lugar** entre mais de 2000 submissões.
- 

Jogo: Bygrov (Em desenvolvimento)

**Contexto:** Jogo sendo desenvolvido na **Unity** como um projeto pessoal de tower defense, é possível acompanhar etapas de desenvolvimento no meu LinkedIn.

### Realizações:

- Arquiteteci e implementei um **sistema de geração procedural de mapas**
  - Desenvolvi funcionalidades diferentes para cada uma das **6 torres** do jogo, cada uma única e apresentando efeitos diferentes.
  - Implementei o **Pooling Design Pattern**, para melhorar o desempenho do jogo, reutilizando os projéteis das torres.
  - Desenvolvi um **sistema de pathfinding** simples que se integra à geração procedural dos mapas.
  - Desenvolvi um **sistema de spawning** para gerar os inimigos de forma aleatorizada, com base no poder do jogador.
-

## EXPERIÊNCIAS RELEVANTES

### Analista de Sistemas – Fundação CAEd (2023 - Atual)

- Entreguei em conjunto com uma grande equipe, diversas plataformas que otimizaram o trabalho e visualização de resultados pelos parceiros.
- Automatizei processos internos através do desenvolvimento de scripts e suplementações, visando a otimização de tempo e recursos da equipe.
- Resolvi problemas e melhorei o impacto causado por mudanças nas plataformas, acompanhando reuniões e trazendo melhores soluções com pensamento analítico.

---

## FORMAÇÃO E CERTIFICAÇÕES

- **Análise e Desenvolvimento de Sistemas** - *Faculdades Integradas Instituto Vianna Júnior*
- **Unity do Zero ao Pro** – *EBAC*
- **Unity Programming Design Patterns** – *GameDev.tv*
- **Mastering Game Feel in Unity** – *GameDev.tv*
- **3D Game Adventure** – *CSJ Digital*

---

## HABILIDADES

- Unity (2D & 3D)
- C#
- Programação Orientada a Objeto (OOP)
- Design Patterns
- Git para Controle de Versão
- Programação de Gameplay
- Unity Animation e Animator
- UI/UX Design
- Game Design
- Estruturas de Dados

---

## LÍNGUAS

- **Inglês** - Avançado
  - **Português** - Fluente
-