

Guilherme 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
 - **Telefone:** +55 (32) 99831-1141
-

OBJETIVO

Desenvolvedor Unity certificado, especializado em jogos 2D para PC, com experiência em projetos para mobile e 3D. Apaixonado por criar experiências imersivas e de alta qualidade, aplicando fortes habilidades técnicas e de game design.

SOBRE MIM

Sou um Desenvolvedor de Jogos certificado pela Unity, com experiência em diversos projetos desde minha graduação. Embora minha especialização seja no desenvolvimento de jogos 2D, também possuo habilidades em projetos 3D e mobile. Apaixonado por inovação e aprimoramento contínuo, gosto de transformar ideias criativas em realidade e melhorar a experiência dos jogadores por meio de um design e desenvolvimento bem planejados.

EXPERIÊNCIAS RELEVANTES

Desenvolvedor de Jogos – Participante de Game Jams (2023 - Presente)

- Desenvolvi vários jogos para **Brackeys Game Jam**, **Global Game Jam** e outras competições usando **Unity** e **C#**.
 - Criei e implementei **mecânicas de gameplay**, **sistemas UI** e **otimização de desempenho** sob prazos curtos para melhorar a experiência do jogador.
 - Colaborei com equipes utilizando **Notion**, **Git** e **metodologias Kanban** para gerenciamento de tarefas e fluxo de trabalho.
 - Classificação alcançada: **83º entre 1.400 submissões** na Brackeys Game Jam 2024.2 e **173º** na Brackeys Game Jam 2023.2.
-

EDUCAÇÃO

Análise e Desenvolvimento de Sistemas - *Faculdades Integradas Instituto Vianna Júnior*, 2021

QUALIFICAÇÕES

- **Design de Jogos Digitais** – Faculdades Integradas Instituto Vianna Júnior, 2020
 - **Unity do Zero ao Pro** – EBAC, 2023
 - **Experiência em Game Design** – Crie Seus Jogos, 2024
 - **Introdução ao Desenvolvimento de Jogos na Unreal Engine** – Zenva, 2024
 - **Design de Jogos 2D** – Crie Seus Jogos (*Em andamento*)
 - **Padrões de Programação em Unity** – GameDev.tv
-

PROJETOS

Jogo: [Bubble Gun](#)

Desenvolvido para a **Global Game Jam 2025** em apenas 48 horas usando **Unity**. Colaborei em uma equipe de 7 pessoas, contribuindo para o **desenvolvimento, game design, e produção**. Foi usado Notion para gerenciamento de tarefas e organização.

Jogo: [Channel of Monsters](#)

Desenvolvido para a **Brackeys Game Jam 2024.2** em apenas uma semana usando **Unity**. O **design e desenvolvimento foram feitos totalmente por mim**, classificando o jogo em 83º lugar entre outras 1.400 submissões.

Jogo: [Underground](#)

Desenvolvido para a **Brackeys Game Jam 2023.2** em apenas uma semana usando **Unity**. O **design e desenvolvimento foram feitos totalmente por mim**, classificando o jogo em 173º lugar entre outras centenas de submissões.

Jogo: [Ship Wrecking](#)

Desenvolvido em duas semanas para uma oportunidade de emprego usando **Unity**. Fui responsável por todo **código e implementação do jogo**, incluindo a adição de uma mecânica de névoa que diminuía o campo de visão do jogador.

HABILIDADES

Habilidades Técnicas:

- Unity (2D & 3D)
- Programação C#
- Unity Design Patterns
- Git para Controle de Versão
- Programação de Gameplay
- Unity Animation e Animator
- Unreal Engine (Blueprints)
- UI/UX Design

Habilidade em Desenvolvimento de Jogos:

- Game Design
- Kanban & Agile Methodologies
- Logical Thinking

LÍNGUAS

- **Inglês** - Fluente
 - **Português** - Nativo
-