

Guilherme Fritis

Desenvolvedor de Jogos em Unity

-
- **Portfolio:** <https://guifritis.github.io/MyPortfolio/>
 - **LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/guilherme-fritis-6b0707180/>
 - **GitHub:** <https://github.com/GuiFritis>
 - **E-mail:** guilhermecfritis@gmail.com
 - **Telefone:** +55 (32) 99831-1141
-

OBJETIVO

Estou procurando uma posição como Desenvolvedor de Jogos usando a ferramenta Unity.

SOBRE MIM

Eu sou um desenvolvedor de jogos certificado em Unity pela EBAC com experiência em vários jogos dos quais participei desde minha graduação, e meu foco principal é no desenvolvimento de jogos 2D.

Eu sou muito criativo e apaixonado por aquilo que faço, e eu sempre estou procurando melhorar o meu trabalho com novas ideias e implementações.

EXPERIÊNCIAS RELEVANTES

Desenvolvedor Full Stack Pleno

RP Consultoria e Sistemas - Juiz de Fora, MG (Dez 2020 - Ago 2023)

Eu trabalhei na implementação de vários recursos e projetos para franquias.

Responsabilidades:

- Ensinar novatos;
- Implementar recursos e mudanças requisitadas;
- Trazer inovação para melhorar a ferramenta e o desenvolvimento;
- Documentar mudanças realizadas.

EDUCAÇÃO

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

QUALIFICAÇÕES

- Curso de Inglês Fluente - CCAA, 2019
 - Design de Jogos Digitais - *Faculdades Integradas Instituto Vianna Júnior*, 2020
 - Unity de Zero ao Pro - *EBAC*, 2023
 - Game Design Experience - *Crie Seus Jogos*, 2024
 - *Intro to Unreal Engine Game Development* - *Zenva*, 2024
 - Design de Jogos 2D - *Crie Seus Jogos*, em progresso
-

PROJETOS

Jogo: [Channel of Monsters](#)

Um jogo desenvolvido para a “Brackeys Game Jam 2024.2” em apenas uma semana.

Todo o jogo foi projetado e desenvolvido por mim, além de ficar em 83º lugar no ranking geral da game jam, competindo com mais de 1.400 outras submissões.

Jogo: [Underground](#)

Um jogo desenvolvido para a “Brackeys Game Jam 2023.2” em apenas uma semana.

Todo o jogo foi projetado e desenvolvido por mim.

Jogo: [Ship Wrecking](#)

Um jogo desenvolvido para uma oportunidade de emprego em apenas duas semanas.

Todos os scripts e a implementação do jogo foram feitas por mim.

HABILIDADES

- | | |
|-------------------------------------|---------------------|
| • Desenvolvimento de Jogos em Unity | • Kanban |
| • Programação em C# | • Raciocínio Lógico |
| • Git | • UI/UX Design |
| • Game Design | • Unreal Blueprints |
-

LÍNGUAS

- **Inglês** - Avançado
 - **Português** - Nativo
-