

Luiz Eduardo Piloni Donin

Santa Rosa – RS – Brasil

E-mail: luizpiloni@hotmail.com

Telefone / Whatsapp: +55 (55) 999582320

[Linkedin](#)

Resumo

Programador de jogos com 1 ano e meio de experiência em Unity, especializado no desenvolvimento de jogos 2D, 3D, realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR). Possuo sólidos conhecimentos em padrões de design, estruturas de dados e programação orientada a objetos voltadas para o desenvolvimento com Unity. Tenho habilidades avançadas em inglês e experiência em liderança, tendo atuado como líder em uma estação de tratamento de efluentes. Sou formado em Química Industrial, o que contribui para uma abordagem analítica e focada em resultados.

Portfólio

- [Github](#)
- [Portfólio Web](#)

Experiência

Play2Make Studios

04/2023 – Presente

Desenvolvedor de Jogos - Unity

Experiência participando de todas as fases do desenvolvimento de projetos de jogos, desde a criação da ideia junto ao cliente, planejamento, desenvolvimento de regras de jogo e mecânicas, até a implementação de sistemas robustos. Alguns dos sistemas desenvolvidos por mim incluem mecânicas de movimentação de personagens utilizando máquinas de estado (State Machines), implementação de Cinemachine, criação de sistemas de inventário com Scriptable Objects, e interfaces avançadas, como menus em cascata utilizando DOTween. Atuo também no design de storytelling e aplico teorias de gamificação em jogos educacionais. Experiência com realidade aumentada (AR) utilizando AR Foundation, implementando interação com objetos 3D em AR, incluindo rotação, toque, zoom e centralização de objetos na tela.

Além de participar em todas as fases de desenvolvimento, também contribuo nos testes das APKs, gerando relatórios detalhados e otimizando a performance dos jogos desenvolvidos. Esse processo garante que os projetos entreguem uma experiência de alta qualidade e desempenho eficiente em diversas plataformas.

Alibem Alimentos

2020 – 2022

Líder de Estação de Tratamento de Efluentes

Responsável pela supervisão e operação da estação de tratamento de água e efluentes, garantindo a conformidade com normas ambientais e de qualidade. Coordenar a equipe de operadores, monitorar processos, implementar melhorias e assegurar a manutenção dos equipamentos. Analisar dados e relatórios para otimizar a eficiência e reduzir custos operacionais.

Habilidades

- Unity Engine
- C#
- Programação Orientada a Objetos
- .Net
- Git | Github | Plastic
- Visual Studio Code | Visual Studio
- HTML | CSS | JavaScript | Node.JS

Educação

Química Industrial

Conclusão 12/2019

Universidade Federal de Santa Maria – UFSM

Formações complementares

Data Structures and Design Patterns for Game Developers

University of Colorado (Coursera)

C# - Aplicando Princípios SOLID na prática

Udemy

Intermediate Object-Oriented Programming for Unity Games

University of Colorado (Coursera) – Não concluído

Idiomas

- Português - Nativo
- Inglês - Avançado