

Lucas Queirolo dos Santos

Rio de Janeiro, RJ | lucas.queirolo.s@gmail.com | +55 (21) 99989-4540

Habilidades

- C#, C++, GDScript, Python, JavaScript, TypeScript, SQL
- Unity Engine, Godot Engine, Unreal Engine, VS Code, React, Node.js, Photoshop, Microsoft Office, Notion
- Design de Jogos, Otimização, Balanceamento, Desenvolvimento de Mecânicas, Design de Níveis, Design de Narrativa, Prototipagem, Gerenciamento de Projeto, Documentação.
- Português (Nativo), Inglês (Fluente)

Histórico profissional

PROGRAMADOR E DESIGNER DE JOGOS | 08/2021 – Atual

O PÃO GAME STUDIO | Rio de Janeiro, RJ.

- Conceitualização e desenvolvimento de jogos, gerenciando etapas desde a elaboração de ideias até a entrega do produto final.
- Desenvolvimento em Unity Engine e Godot Engine.
- Colaboração ativa com outros membros da equipe, dividindo tarefas para garantir a qualidade do serviço em cada etapa.
- Participação ativa com outros membros da equipe para resolver problemas tanto relacionados aos códigos quanto ao design dos jogos.

PROGRAMADOR E DESIGNER DE JOGOS (FREELANCER) | 02/2023 – 08/2024

LEGENDS OF LEARNING | Rio de Janeiro, RJ.

- Conceitualização e desenvolvimento de jogos educacionais curtos, com público-alvo infante-juvenil.
- Elaboração de Documentos de Desenvolvimento de Jogos, seguindo os requisitos do cliente.
- Desenvolvimento em Unity Engine e Godot Engine.
- Gerenciamento da equipe para assegurar que os projetos fossem finalizados nos prazos requisitados com eficiência e qualidade.

SUB-GERENTE | 06/2017 – 04/2018

OCTOPUS GAME STUDIO | Rio de Janeiro, RJ.

- Contribuição em desenvolvimento de planos empresariais para alinhar decisões estratégicas com objetivos de curto e longo prazo.
- Supervisão de equipe em acordo com os requisitos da gerência para garantir qualidade e eficiência nos projetos ativos.
- Gerenciamento de orçamentos, ganhos e custos da empresa.

Experiências adicionais

TOKYO GAME SHOW | 2023

Tokyo, Japão.

- Exposição de um jogo no Japão, em uma das maiores feiras de jogos do mundo.
Jogo: Growers, desenvolvido na Godot Engine.

GAME JAM MAGALU | 2022

Rio de Janeiro, Brasil.

- Desafio de criação de um jogo de tema específico em um curto período, concorrendo com mais de 100 equipes.
Jogo: Artie the Builder Beaver and the Cure for Grandma Fever, desenvolvido na Godot Engine.
Colocação: 4º lugar.

Formação acadêmica

TECNÓLOGO EM JOGOS DIGITAIS | 2019 - 2021

- IBMR, Rio de Janeiro.

Portfólio

Jogos

<https://luxezito.itch.io/>

GITHUB

<https://github.com/Luxxdev>