

Márcio Rosendo Filho

[LinkedIn](#) | +55 81 99236-1163 | marcio.rosendof@gmail.com | [GitHub](#) | Recife, PE – Brasil

Skills

- Linguagens de Programação e Conceitos:** Unity C#, Go (Golang), programação orientada a objetos (POO), clean code, debugging, otimização e retrocompatibilidade.
- Game Development:** Systems programming, gameplay programming, UI development, input handling, animation systems, audio integration, ScriptableObjects, state machines, game feel, rapid prototyping, mobile development e multiplayer (Photon PUN, WebSocket).
- Workflow & Ferramentas:** Git, GitHub, metodologias ágeis (Scrum), Jira, Trello, Docker, Google Cloud Platform (GCP), Cloudflare.
- Soft Skills:** Liderança, trabalho em equipe, comunicação, resolução de problemas, pensamento crítico, gestão de tempo, adaptabilidade.
- Linguagens:** Português (nativo), Inglês (proficiência profissional).

Game Projects

Game Programmer



04/2025 - 11/2025

Unity (C#), Go, Docker, 3D Idle RPG Game

- Atuei como Game Programmer em Idle Journey, um RPG Idle de browser inspirado em RuneScape. Implementei sistemas centrais como inventário modular, cartas colecionáveis, encantamentos e loja de eventos sazonais, todos integrados ao servidor via WebSocket (Go). Desenvolvi UIs, sistemas e ferramentas internas reutilizadas em múltiplas áreas do projeto, garantindo escalabilidade, clareza técnica e entregas rápidas sob prazos curtos. Mantive contato direto com o mentor técnico e comunidade internacional do jogo para priorizar melhorias e estabilidade em produção.

Game Programmer



(Previsto) 08/2024 - 04/2026

Unity (C#), Photon PUN, 3D Multiplayer Coop Game

- Atuei como Game Programmer em Tape Us Out, um jogo de puzzle cooperativo online baseado em assimetria de informação. Implementei sistemas multiplayer utilizando Photon custom properties, role sync e lógica em rede. Contribuí na prototipagem de gameplay, level blockout e funcionalidades de UI. Fui responsável por debugging, otimização e correção de bugs durante o desenvolvimento. Trabalhei em conjunto com designers e artistas para alinhar a implementação técnica com o design de fases e jogabilidade.

Producer/Programmer



02/2024 - 06/2024

Unity (C#), 3D Psychological Escape Room Game

- Atuei como Producer e Game Programmer em Echoes of Suffering, um escape room psicológico em 3D desenvolvido no Unity. Gerenciei escopo, cronograma, delegação de tarefas e documentação, incluindo GDD e estrutura narrativa. Como programador, desenvolvi sistemas de comportamento do antagonista e das interações principais, com foco em imersão e responsividade. Ao longo do desenvolvimento, mantive foco em performance e debugging, garantindo estabilidade e fluidez na experiência do jogador. Organizei sprints, reuniões e milestones, colaborando diretamente com artistas 3D e designers narrativos.

Game Programmer



08/2023 - 12/2023

Unity (C#), 2D Puzzle Game

- Fui responsável pelo desenvolvimento de todos os sistemas centrais de gameplay em I Bet'a Test, um puzzle 2D com narrativa metalingüística feito no Unity. Programei a lógica personalizada de cada fase usando interfaces e o padrão Singleton para gerenciar o estado do jogo e o fluxo das interações. Integrei o plugin "Fungus" para criar um sistema de diálogos dinâmicos com dublagem que reage às ações do jogador. Trabalhei em conjunto com designers e artistas, usando GitHub e Trello para controle de versão e organização das tarefas.

Education

Jogos Digitais



02/2022 - 06/2025

- Tecnólogo em Jogos Digitais.

Curso de Inglês Completo



02/2009 - 12/2020

- Concluído com proficiência avançada após cursar todo o currículo do CCAA, do nível Kids ao Master's Degree.

Others

- Tape Us Out na Gamescom LATAM 2025:** Jogo selecionado para exibição na Gamescom LATAM 2025 (Student Panorama). (05/2025)
- Atonia na BGS 2024:** Jogo exibido na Brasil Game Show 2024, um dos maiores eventos de games da América Latina. (10/2024)
- Palestrante na Campus Party Nordeste 2024:** Apresentei a palestra “Escopo, Tempo e Burnout: Como manter o equilíbrio” abordando técnicas de escopo (como SMART Goals e GDD), gestão de tempo (Pomodoro, Sprints Ágeis, ferramentas como Trello e Asana) e estratégias para prevenção do burnout no desenvolvimento de jogos. (09/2024)