

Danilo Isamu Inafuku

Desenvolvedor de Jogos

✉ dan.inafuku@hotmail.com

🌀 MisterProjectLC

☎ +55 15 991849583

🌐 <https://misterprojectlc.github.io/>

📍 Sorocaba, São Paulo, Brasil

Educação

2019 – 2024	UFSCar Sorocaba <i>Bacharelado em Ciência da Computação</i>
2016-2018	Anglo Sorocaba <i>Ensino Médio</i>

Experiência

2022 – Atualmente	Lightmancer Studios - Bloodrush: Undying Wish <i>Diretor, Coordenador, Designer, Programador principal, Escritor</i> <ul style="list-style-type: none">• Coordenação do projeto, organizando reuniões e planejando prazos.• Programação e design de mecânicas de combate, progressão, UI e vários efeitos gráficos.• Design de gameplay e narrativa do jogo como um todo.
2024	DOK Despachante <i>Desenvolvedor PHP Júnior</i> <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento com PHP, Laravel e Docker.• Criação e revisão de novas features.• Reworks e reestruturações de bases de código.
2022 – 2024	SiDi - Projetos Samsung em Ambiente 3D <i>Estagiário</i> <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento com as plataformas Unity e Unreal.• Criação e revisão de novas features.• Trabalho com uma equipe diversa de programadores, designers e testers.
2020-2021	Ufscar Sorocaba - Projeto de Extensão "Garibot" <i>Desenvolvedor, Designer - Jogo educativo</i> <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento e programação de mecânicas e sistemas para o jogo.• Planejamento e design para as fases do jogo.• Participação no planejamento geral do jogo em relação a sua missão educativa.
2019 – 2024	Maritacas Gamedev – Clube de desenvolvimento de jogos <i>Administrador e Membro</i> <ul style="list-style-type: none">• Organização de eventos da entidade.• Supervisionamento do andamento de projetos.• Criação de jogos digitais.
2019 – Atualmente	Game Jams - Maratonas de desenvolvimento de jogos <i>Participante</i> <ul style="list-style-type: none">• Programação de mecânicas.• Design e planejamento de gameplay.• Design e planejamento de narrativa.

Conhecimento

Linguagens de Programação

- C
- C++
- C#
- Python
- Java
- JavaScript
- PHP

- Git
- HTML
- CSS
- SQL
- NodeJS
- Docker
- DaVinci Resolve

Tecnologias

- Unity Engine
- Godot Engine

Idiomas

- Português brasileiro - Nativo
- Inglês - Fluente
- Alemão - Intermediário

Projetos

A lista completa de projetos pode ser visualizada no site disponibilizado no início deste documento.

2022 – Atualmente

Bloodrush: Undying Wish

Roguelike hack n' slash frenético com estética dark fantasy. Criado com a Godot Engine.

2023

Por que pressionamos Continue?

Dissertação em vídeo sobre técnicas e fenômenos psicológicos por trás da determinação de jogadores perante dificuldades, dentro do contexto de jogos eletrônicos.

2022

Bot de Discord - RPG Galático

Bot para o aplicativo de comunicação Discord para administrar um RPG online. Desenvolvido utilizando JavaScript e SQL.

2021

Kinetic

FPS frenético com gráficos low-poly e loadouts customizáveis, que se passa em uma estação espacial. Criado com a Unity Engine.

2021

ThaumOS

Criado para a LD48. Desmascarar uma conspiração por trás de um sistema operacional ala Windows 95. Criado com a Godot Engine.

2020-2021

Roubos & Rumores

Jogo de tabuleiro para 3-6 pessoas sobre ladrões, guildas e intriga, focado em esconder e descobrir informação.

2020

Gravitoids

Clone de Asteroids com poderes especiais e manipulação de gravidade. Criado com a Unity Engine.

2020

Lightstreak

Jogo de digitação e defesa, com estética baseada no zeitgeist da Internet dos anos 2000. Criado com a Godot Engine.

2020

The Long Game

Jogo de diplomacia medieval baseado no dilema do prisioneiro. Criado com a Godot Engine.

2019

Chronos Arena

Jogo de cartas multiplayer, com 4 personagens diferentes. Criado com a Unity Engine.