

# 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	<b>Ufscar Sorocaba</b> <i>Bacharelado em Ciência da Computação</i>
2016-2018	<b>Anglo Sorocaba</b> <i>Ensino Médio</i>

## Experiência

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

## Conhecimento

---

### Linguagens de Programação

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

- CSS
- SQL
- NodeJS
- Unity Engine
- Godot Engine
- Paint.NET

### Tecnologias

- HTML

### 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.*

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. Desmascara uma conspiração por trás de um sistema operacional ala Windows 95. Criado com a Godot Engine.*

2021

#### **Bot de Discord - Megagame Futurista**

*Bot para o aplicativo de comunicação Discord criado para administrar um jogo/experimento social online. Utiliza Banco de Dados para armazenar jogadores, equipes, comandos e outros dados do jogo.*

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.*