

MATHEUS MARTINS

Desenvolvedor Java Backend | Game Developer

 matheusmverissimo820@gmail.com |  (81) 99331-4408 |  Recife, PE

 [LinkedIn](#) |  [GitHub](#)

RESUMO

Desenvolvedor Backend com foco em **Java** e **Spring Boot**, com experiência prática no desenvolvimento de APIs RESTful e arquiteturas de microsserviços em projetos acadêmicos e de extensão. Apaixonado por tecnologia e resolução de problemas, busco ativamente uma oportunidade para consolidar minha carreira em desenvolvimento Java, ao mesmo tempo que construo uma trajetória para atuar, a longo prazo, na indústria de desenvolvimento de jogos. Proativo, com experiência demonstrada em liderança de equipes técnicas em ambientes ágeis.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Co-Líder da Equipe de Desenvolvimento | Abaddon Game Studios (Forja Game - CESAR School)

Jul/2024 – Jan/2025

- Liderei uma equipe de **4 desenvolvedores** na criação do game "Abaddon", utilizando a metodologia **Scrum** para organizar sprints e garantir entregas contínuas.
- Coordenei o ciclo de desenvolvimento do projeto, desde a prototipação no Figma até a implementação de mecânicas em C#, resultando em um protótipo funcional para o evento Forja Game.

PROJETOS EM DESTAQUE

Site Institucional BRASFI | Java, Spring Boot, Microserviços

Fev/2025 – Jun/2025

- Atuando como **Líder de Backend**, arquitetei e desenvolvi a API RESTful do projeto, criando mais de **114 endpoints** para gerenciar as principais entidades do sistema.
- Implementei a arquitetura de microsserviços para garantir escalabilidade e manutenibilidade.

- **Repositório:** [<https://github.com/MatheusMV05/projetos3g2>]

Helena - Game Development | Unity, C#

Jul/2024 – Jan/2025

- Co-Liderei o desenvolvimento de um jogo 2D completo em C# na Unity.
- O projeto foi selecionado e apresentado no festival de tecnologia **Rec'N Play 2024**.
- **Repositório:** [<https://github.com/vinimarques7/helena>]

Gerador de Resumos com LLM | Python, Ollama, Bootstrap

- Desenvolvi uma aplicação web que consome uma API local de um modelo de linguagem (LLM Ollama) para gerar resumos automáticos de textos.
- Construí a interface responsiva utilizando HTML, CSS e Bootstrap.
- **Repositório:** [<https://github.com/MatheusMV05/LLM-Local-API-Project>]

PokeBattle | Linguagem C, Estrutura de Dados

Projeto Acadêmico – Cadeira de AED

- Liderei a equipe no desenvolvimento de um jogo de batalha em C, aplicando conceitos avançados de **algoritmos e estruturas de dados** para gerenciamento de memória e lógica de RPG.
- O projeto obteve destaque e foi selecionado para apresentação na **MostraTechDesign 2025**.
- **Repositório:** [<https://github.com/MatheusMV05/PokeBattle>]

Which Teacher | Python, Django Fullstack

Projeto Acadêmico

*Participei do Desenvolvimento de uma aplicação web trabalhando como fullstack com Django(Back) e JavaScript(Front), implementando funcionalidades completas de **CRUD** (Create, Read, Update, Delete) e um frontend responsivo.

- **Repositório:** [<https://github.com/vinimarques7/projeto-FDS>]

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

- **Linguagens:** Java, Python, C#, JavaScript, C/C++
- **Frameworks & Ecossistemas:** Spring Boot, Django, Unity Engine
- **Web & Frontend:** HTML5, CSS3, React, Vite, Bootstrap, RESTful APIs
- **Bancos de Dados:** PostgreSQL, SQLite
- **Ferramentas & Metodologias:** Git, GitHub, Maven, Scrum, Kanban, IntelliJ, VS Code, WebStorm, Rider, Figma, ClickUp, Notion, Jira, Trello

- **Cloud:** Microsoft Azure (Conhecimento básico)
-

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Ciência da Computação | CESAR School

Em andamento – 3º Período

CONQUISTAS

- **Apresentação de Projeto no Rec'N Play 2024** (Jogo "Helena")
- **Seleção para a MostraTechDesign 2025** (Jogo "PokeBattle")
- **Liderança técnica** comprovada em múltiplos projetos acadêmicos e de extensão.