

Thasso Felipe de Holanda

Game Developer | Full-Stack Web

- Bahia, Brasil
- thasso2011@gmail.com
- linktr.ee/phel_lip | phel-lip.itch.io | github.com/phel-lip

■ Objetivo

Atuar como Desenvolvedor Júnior em Jogos Digitais ou Desenvolvimento Web, aplicando criatividade, lógica e habilidades técnicas para entregar soluções funcionais e experiências digitais interativas, com foco em acessibilidade e inclusão.

■ ■ ■ Formação Acadêmica

Tecnologia em Jogos Digitais – Instituto Federal da Bahia (IFBA)

2021 – 2025 (conclusão prevista)

■ ■ Habilidades Técnicas

Linguagens	C#, JavaScript, Lua, C++ (básico)
Game Engines	Unity (2D, 3D, Mobile, Multiplayer), Phaser 3, Unreal Engine (aprendizado)
Web	HTML, CSS, JavaScript (Front-end e Back-end básico)
Ferramentas	Git, Visual Studio, VS Code, Excel, HeidiSQL (banco de dados)
Design & Produção Visual	Blender, Illustrator, Photoshop, Edição de imagem e vídeo

■ Projetos Relevantes

■ Studio de Jogos Digitais

Desenvolvimento de jogos 2D, 3D, mobile e desktop. ■ phel-lip.itch.io

■ Portal IFBA (Mapa de Navegação)

Página web que centraliza sites do IFBA com foco em usabilidade e acessibilidade (Leitura Fácil, Alto Contraste, VLibras). ■ phel-lip.github.io/Projeto-Portal/

■ BFS – Busca em Largura (IA)

Implementação interativa do algoritmo BFS em Unity, aplicando conceitos de Inteligência Artificial para resolver problemas em grafos. ■ phel-lip.github.io/Projeto-BFSIA/

■ Diferenciais

- Criatividade e escrita criativa
- Produção visual (desenho, modelagem 3D, vetorização)
- Experiência inicial e aprofundamento contínuo em acessibilidade digital aplicada a jogos e web (inclusive TEA e design inclusivo)