

Vinicius Passos

São Paulo, Brasil • vini.gamedesigner@gmail.com • linkedin.com/in/vinipassos4 • vxnx04.github.io/

Resumo

Game Designer Criativo e Desenvolvedor Unity com mais de 2 anos de experiência no lançamento de títulos comerciais, incluindo *Dream QuiZzz* e *Mysterious Restaurant*. Proficiente no ciclo completo de desenvolvimento, desde prototipagem e level design até programação C# e UI/UX. Histórico comprovado em ambientes Ágeis, combinando expertise técnica com liderança de projetos para entregar experiências engajadoras e atingir metas de retenção.

Experiência

Ocarina Studios

Game Designer Jr. & Game Developer Jr.

Canadá (Remoto)

Maio 2023 – Abril 2025

- Lancei comercialmente dois títulos mobile, *Dream QuiZzz* e *Mysterious Restaurant*, supervisionando todo o ciclo de vida do projeto, da concepção ao lançamento.
- Arquitetei sistemas de gameplay robustos e interfaces de UI/UX intuitivas utilizando Unity e C#, garantindo interação fluida e estabilidade técnica com assets 2D.
- Elaborei e mantive Documentos de Game Design (GDDs) abrangentes, criando especificações detalhadas para mecânicas, personagens e progressão de níveis.
- Liderei uma equipe multifuncional de 8 pessoas como Produtor Jr. utilizando metodologias Ágeis (Scrum), assegurando entregas de alta qualidade e cumprimento de prazos.
- Conduzi sessões de playtest e analisei feedbacks de usuários para iterar mecânicas, melhorando diretamente as métricas de engajamento dos jogadores.
- Otimizei loops de gameplay baseados em análise de dados, alcançando uma taxa de Retenção D1 de 40% para *Mysterious Restaurant* no mercado das Filipinas.
- Liderei a estratégia de pitch e desenvolvimento que garantiu a aceitação no programa Google Indie Games Accelerator para o jogo *Dream QuiZzz*.

Habilidades

- **Técnicas:** Unity (2D & 3D), C#, Gameplay Scripting, IA, Version Control (Git).
- **Design:** Game Design, Level Design, UX Design, Prototipagem (Figma), Direção Criativa.
- **Profissionais:** Metodologias Ágeis/Scrum, Gestão de Projetos, Liderança de Equipe.
- **Idiomas:** Português (Nativo), Inglês (Fluente).

Formação Acadêmica

Centro Universitário Internacional - UNINTER

MBA em Game Design (Em andamento)

2026

- Foco em gestão estratégica, liderança, inovação e tecnologias emergentes (VR/AR, IA).

Pós-graduação em Neurociência e Física da Consciência (Em andamento)

2026

- Estudo de processos cognitivos e tomada de decisão para aprimorar experiências interativas.

FAM Centro Universitário

Graduação em Jogos Digitais

2023

- Desenvolvi *Memories of a Scattered Mind*, jogo de terror psicológico focado em narrativa e conscientização sobre TEPT; executei o ciclo completo de design e programação na Unity.

Certificações

Google Indie Games Accelerator (Google, 2024) • **Advanced Product Management** (Cole Mercer, 2024) • **Unity Zero to Pro** (EBAC, 2023) • **Game Development in Unity** (Gabriel Barbosa, 2022) • **Character Design for Games** (Alura, 2022)