
Diego Machado

Game Developer and Designer

RESUMO

Desenvolvedor de múltiplos talentos com mais de 10 anos de experiência nas mais diversas plataformas e linguagens. Cientista da Computação pela UFRJ e designer autodidata. Estudo e trabalho com computadores desde 2004.

Meu objetivo é criar jogos que me orgulhem, contribuindo e colaborando com os times de design e arte. Desenvolver mecânicas de jogo é o que mais me motiva e gosto de criar UI's e suas interações.

EXPERIÊNCIA

Gazeus Games - *Senior Mobile Game Developer*

AUGUST 2016 - PRESENT

Yatzy Party

- Trabalhando em um remake do Yatzy Party! da Gazeus, refazendo toda a UI, adicionando novos sistemas de meta-game como colecionáveis, IAP's e funcionalidades sociais. Transformamos as partidas síncronas em assíncronas e adicionamos FTUE com tutorial.

Dominoes Battle / Dominoes Remake

- Port do Dominoes, jogo com código-fonte de 4 anos, para a plataforma Facebook Instant Games, usando tecnologia in-house HTML5.
- Remake do Dominoes a partir do zero, expandindo a versão original com tecnologia nativa utilizando a Unity.
- Responsável pelo algoritmo de posicionamento das peças e das interações com UI.

Infinity Crystals

- Criação de um jogo minimalista de match-3, integrado com a plataforma de e-sports mobile [Skillz](#).

MMA Federation

- Manutenção de cliente Unity adicionando novos ginásios, times, lutadores e itens cosméticos na loja. Também criamos integrações com novas redes de propaganda com banners e rewarded videos, novos IAP's e com o GameAnalytics.
- Manutenção do servidor em Node.js, criando novos torneios, ligas e importando os dados dos usuários do Redis e MongoDB legados.

Ano Sabático - *Solo Game Developer*

JANUARY 2015 - AUGUST 2016

Darkness! Flashes!

- Party Game mata-mata para até 4 jogadores desenvolvido em 2 meses para a AGBIC 2015 GameJam.
- Desenvolvido usando [Haxe](#) e [Haxeflixel](#)

FisicaMente

- Jogo de puzzle-physics, voltado para crianças e adolescentes com o objetivo de ensinar os conceitos básicos de física, publicado na Google Play e App Store.
- Venceu em segundo lugar a competição INOVApps do Ministério das Comunicações.
- Desenvolvido em Unity.

Radix Engenharia, Rio de Janeiro - *Team Lead e Web Developer*

SEPTEMBER 2013 - JANUARY 2015

Critical Studio, Rio de Janeiro - *Game Developer*

JANUARY 2013 - SEPTEMBER 2013

- Trabalhei no [Dungeonland](#), um dos maiores estúdios indie do Brasil, atingindo o Top-3 dos mais vendidos na semana do lançamento.
- Criação de novos inimigos e suas inteligências artificiais, novas magias e ataques.
- Auxiliei na implementação e monitoramento do gerenciamento Ágil.
- Desenvolvido em Unity

Igluu, Rio de Janeiro - *Web Developer Estagiário*

JULY 2012 - JANUARY 2013

SOCIAL

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/diegomac/>

EDUCAÇÃO

Universidade Federal do Rio de Janeiro: *Bacharel em Ciência da Computação*

LÍNGUAS

Brazilian Portuguese - *IRL Nível 5: Nativa ou Bilíngue*

English - *IRL Nível 3: Proficiência Profissional*