

# FELIPE RIEDER

## Desenvolvedor de Jogos Digitais



(51)99950-2601



feliperieder@gmail.com



<https://www.linkedin.com/in/felipe-rieder/>

### OBJETIVOS

Busco aprimorar os meus conhecimentos e poder explorar a minha criatividade, trabalhando em equipe

### FORMAÇÃO

#### 2016 | FORMAÇÃO NO CENTRO DE ENSINO MÉDIO PASTOR DOHMS

Ensino Médio

#### 2022 - EM ANDAMENTO | UNISINOS

Jogos Digitais

### PROJETOS DESENVOLVIDOS

#### 2022 | DESENVOLVIMENTO DE "DO IT YOURSELF"

Desenvolvimento da Demo de um jogo de Puzzle

Fui o responsável pela programação e animação de um projeto da demo do jogo "Do It Yourself", desenvolvido por um grupo de 3 pessoas. A demo foi realizada utilizando a Engine da Godot.

[https://roedor.itch.io/do-it-yourself/download/mGUr\\_kltsjuYkMytw8VKuwFu2tz09LuXeqkJLjqB](https://roedor.itch.io/do-it-yourself/download/mGUr_kltsjuYkMytw8VKuwFu2tz09LuXeqkJLjqB)

#### 2023 | CRIAÇÃO DO PORTIFÓLIO

Modelagem 3D e Pixel Art

"Foi realizado um portfólio onde agrego os meus conhecimentos e aprendizados sobre modelagem 3D estilo Low-Poly, bem como a criação de personagens em Pixel Art. Ele ainda está em expansão, atualmente focado na modelagem 3D High-Poly, utilizando Blender.

<https://felipe-rieder.cms.webnode.page>

#### 2023 | DESENVOLVIMENTO DE "NOT A GAME 'BOUT BIRDWATCHING BUT SHOULD BE..."

Desenvolvimento de um Jogo Indie estilo Metroidvania

Estou desenvolvendo um jogo Indie com uma equipe de 2 pessoas. Com relação ao tema, trata da observação da natureza e da preservação ambiental. Sou o responsável pela programação e o level desing. O jogo está sendo desenvolvido na Godot, na linguagem GDScript, e ainda não está finalizado, havendo planos para a expansão do mapa, assim como de sua história.

<https://roedor.itch.io/wing-comander>

## **2024 | DESENVOLVIMENTO DE "SHADOW DREAMS"**

Desenvolvimento de um Jogo Indie para a Pirate Software GameJam15

Desenvolvi um jogo Indie de terror em duas semanas, com uma equipe de 3 pessoas. Fui o responsável pela programação e level desing. O jogo foi desenvolvido utilizando a Godot na linguagem GDScript. Há planos para expandirmos o projeto e incrementarmos novas mecânicas.

<https://roedor.itch.io/shadow-dreams>

## **2024 | DESENVOLVIMENTO DE "UNI DUNI ARTÊ"**

Desenvolvimento de um Jogo Indie para a Unisinos Arcade Game Jam 2024

Desenvolvi um jogo Indie de cooperativo caótico que gira em volta do tema 2 em 1. A equipe consistia em 2 pessoas, na qual fui o responsável pela programação e level desing. O jogo que gira em volta na mecânica de desenhar foi desenvolvido utilizando a Godot na linguagem GDScript. O jogo foi o ganhador da game jam o que deu a oportunidade de dar continuidade ao projeto, além de ter sido exposto no Arcade da Unisinos.

<https://roedor.itch.io/uni-duni-art>

## **CONHECIMENTOS**

- Inglês Fluente
- Programação em linguagens: Python, C#, GDScript
- 3D Modeling: Maya, Blender
- Pyxel Edit
- Edição de vídeo - DaVinci
- Godot, Unity