

# 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\\_kltsjuYkMytw8VKuwFu2tz09LuXeqljLqB](https://roedor.itch.io/do-it-yourself/download/mGUr_kltsjuYkMytw8VKuwFu2tz09LuXeqljLqB)

#### 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

# FELIPE RIEDER

## Game Developer



(51)99950-2601



feliperieder@gmail.com



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

---

## OBJECTIVES

I seek to improve my knowledge and be able to expand my creativity by working as a team.

## EDUCATION

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

High School

### 2022 - ONGOING | UNISINOS

Game Developer

## PROJECTS

### 2022 | DEVELOPMENT OF "DO IT YOURSELF"

Demo Development of a Puzzle game

I was responsible for programming and animating the demo of the game "Do It Yourself". The project was created with a team of 3 people and was programmed using the Godot engine.

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

### 2023 | PORTFOLIO

3D Modeling and Pixel Art

A portfolio was created where I add my knowledge and learnings about Low-Poly style 3D modeling and the creation of characters in Pixel Art. It is still expanding, currently focused on High-Poly 3D modeling, using Blender.

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

### 2023 | DEVELOPMENT OF "NOT A GAME 'BOUT BIRDWATCHING BUT SHOULD BE..."

Development of a Metroidvania-style Indie Game

I'm developing an Indie game, with a team of 2 people, with the theme of nature observation and environmental preservation. I'm responsible for programming and level design. The game is being developed at Godot, in the GDScript language. The game is not yet finished and there are plans to expand the map as well as its story.

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

## **2024 | DEVELOPMENT OF "SHADOW DREAMS"**

Development of a Indie Game for the Pirate Software GameJam15

I developed an Indie Horror game in two weeks with a team of 3 people. I was responsible for programming and level design. The game was developed using Godot in the GDScript language. There are plans to expand the project and add new mechanics.

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

## **2024 | DEVELOPMENT OF "UNI DUNI ART"**

Development of a Indie Game for the Unisinos Arcade Game Jam 2024

I developed a chaotic cooperative Indie game that revolves around the theme: "2 in 1". The team consists of 2 people, in which I was responsible for programming and level design. The game that revolves around design mechanics was developed using Godot in the GDScript language. The game was the winner of the game jam, which gave the opportunity to continue the project, in addition to being exhibited at the Unisinos Arcade.

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

## **SKILLS**

- Fluent English
- Programming languages: Python, C#, GDScript
- 3D Modeling: Maya, Blender
- Pyxel Edit
- Video and Audio Editing - DaVinci
- Engines: Godot, Unity