

PEDRO VINICIUS

UNITY GAME DEVELOPER

PROGRAMADOR, ARTISTA TÉCNICO, LIVEOPS

📍 Paraná, BRASIL

✉ pedrovinimoreno99@hotmail.com

<https://vinicciusfx.github.io/portfolio/>

(+55) 41 99951-0254

PERFIL PROFISSIONAL

Profissional com 8 anos de experiência em desenvolvimento de jogos com Unity e C#, e 5 jogos publicados, com atuação em diferentes etapas do ciclo de desenvolvimento, publicação e manutenção de jogos em produção, incluindo pipelines de LiveOps.

Especializado no desenvolvimento de mecânicas e sistemas de gameplay, otimização de desempenho e implementação de infraestrutura em nuvem para jogos em produção, com foco em escalabilidade, estabilidade, atualizações frequentes e balanceamento contínuo. Experiência no desenvolvimento de jogos para mobile, PC e Web.

Possuo também experiência em programação de efeitos visuais, UI Engineering e iluminação 3D na Unity, utilizando Shader Graph, Visual Effect Graph (VFX Graph) e Particle System.

EXPERIÊNCIAS

PROGRAMADOR - SENSORAMA

Programador

Fev 2021 - Jul 2021

Atuei nesse projeto como programador júnior, auxiliando na programação de minigames 3D, mecânicas de exploração dos cenários e mecânicas de interação.

PROGRAMADOR - MAGE STUDIOS

Programador

Jan 2022 - Jan 2026

Na Mage Studio trabalhei como desenvolvedor em diversos projetos, responsável pelo desenvolvimento de minigames, mecânicas, construção de UI, animação, implementação de efeitos sonoros/efeitos visuais e ferramentas internas com soluções específicas para cada cliente.

PROGRAMADOR - CONTA GOTA

Programador

Jul 2023 - Jan 2026

Além do desenvolvimento completo do jogo Gota Buddies (mecânicas, UI, VFX, SFX) também sou responsável por todo o sistema de live operation implementando atualizações frequentes e gerenciando dados de 4000 jogadores mensais, integrando o projeto com o Firebase permitindo uma visualização gráfica para os designers e também venda de produtos IAP.

PROGRAMADOR - HEIMO GAME STUDIO

Programador

Mai 2026 - Out 2026

Na Heimo Game Studio atuei como programador pleno, auxiliando a equipe na refatoração da UI, na programação de novas mecânicas do projeto e Live Operations. Após um tempo, assumi integralmente a parte de programação, UI, Live Operations e Iluminação de cenários 3D

EDUCAÇÃO

Desenvolvimento de jogos

Tecnólogo - Universidade Positivo