

# Guilherme Carvalho Fritis

## Desenvolvedor de Jogos em Unity

---

- **Portfolio:** <https://guifritis.github.io/MyPortfolio/>
  - **LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/guifritis/>
  - **GitHub:** <https://github.com/GuiFritis>
  - **E-mail:** [guilhermecfritis@gmail.com](mailto:guilhermecfritis@gmail.com)
  - **Telefone:** +55 (32) 99831-1141
- 

## OBJETIVO

Atuar como desenvolvedor de jogos utilizando a Unity, integrando uma equipe criativa onde eu possa aplicar e aprimorar minhas habilidades em desenvolvimento de jogos e contribuir para a criação de experiências inovadoras e impactantes.

---

## SOBRE MIM

Sou um Desenvolvedor de Jogos certificado em Unity, com experiência em diversos projetos desde minha graduação. Sou especializado no desenvolvimento de sistemas de gameplay, UI e experiência de usuário. Apaixonado por inovação e aprimoramento contínuo, sou criativo, proativo, organizado e comunicativo, gosto de transformar ideias em realidade e melhorar a experiência dos jogadores por meio de design e desenvolvimento bem planejados.

---

## EXPERIÊNCIAS RELEVANTES

### Desenvolvedor de Jogos – Participante de Game Jams (2023 - Presente)

- Desenvolvi vários jogos para várias game jams, como a **Brackeys Game Jam** e a **Global Game Jam** usando **Unity** e **C#**, você consegue encontrar esses jogos na seção "[Projetos](#)".
- Criei e implementei **mecânicas de gameplay**, **sistemas UI** e **otimização de desempenho** sob prazos curtos para melhorar a experiência do jogador usando das ferramentas da Unity como:
  - **Cinemachine** para configurar a câmera do jogo;
  - **DoTween** para realizar algumas animações simples por programação;
  - o novo **Input System** para detectar os inputs do jogador;
  - e o próprio sistema de **Pooling** da Unity, onde fiz algumas implementações para facilitar sua integração aos códigos dos meus jogos.
- Nas game jams em que participei com uma equipe, utilizei **Notion**, **Git** e **metodologias Kanban** para gerenciamento de tarefas e fluxo de trabalho.

- Me classifiquei em **83º entre mais de 1.400 submissões** na Brackeys Game Jam 2024.2 e **173º entre mais de 900 submissões** na Brackeys Game Jam 2023.2.
- 

## EDUCAÇÃO

**Análise e Desenvolvimento de Sistemas** - *Faculdades Integradas Instituto Vianna Júnior, 2021*

---

## QUALIFICAÇÕES

- **Design de Jogos Digitais** – Faculdades Integradas Instituto Vianna Júnior
  - **Unity do Zero ao Pro** – EBAC
  - **Experiência em Game Design** – Crie Seus Jogos
  - **Design de Jogos 2D** – Crie Seus Jogos
  - **Padrões de Programação em Unity** – GameDev.tv
  - **Introdução ao Desenvolvimento de Jogos na Unreal Engine** – Zenva
- 

## PROJETOS

Jogo: [Channel of Monsters](#)

Desenvolvido para a **Brackeys Game Jam 2024.2** em apenas uma semana usando **Unity**.

Fui **responsável por todo o desenvolvimento do jogo**, game design, programação, implementação e arte.

Nesse jogo pude criar um **sistema de diálogos**, permitindo ao jogador acompanhar os diálogos do jogo, ou os pular, de acordo com seu estilo. Além disso, pude trabalhar um **sistema de melhorias e economia**, onde o jogador conseguia dinheiro de diferentes fontes e as usava para melhorar seu navio e conseguir progredir por mais uma noite.

Além disso, após o término da Game Jam, fiz melhorias no jogo baseado nos feedbacks que recebi e implementei os **controles por toque**, possibilitando o jogo de ser jogado pelo celular.

Pude utilizar as ferramentas da Unity para melhorar meu jogo como Cinemachine, DoTween e outras, e usei sprites gratuitos da Unity Asset Store para montar a parte visual do jogo, classificando-o em **83º lugar entre mais de 1.400 submissões**.

---

### Jogo: [Bubble Gun](#)

Desenvolvido para a **Global Game Jam 2025** em apenas 48 horas usando **Unity**.

Colaborei em uma equipe de 7 pessoas, contribuindo para na **programação, game design, e produção**, utilizando o Notion para gerenciamento de tarefas e organização.

Nesse jogo experimentei o **cargo de liderança**, sendo responsável pela implantação do jogo na Unity, auxiliando também aos demais membros da equipe que estavam aprendendo.

Na programação do jogo pude contribuir com um **gerenciador de áudio** que facilitava a criação de *pool/s* para gerar diferentes sons de uma mesma origem, permitindo controlar a altura do som, aleatorizar o tom e escolher um áudio de uma lista.

Esse jogo trabalha também o conceito de “**Cooperativo local**”, permitindo que dois jogadores joguem simultaneamente, para isso foi implementado o **input de controles**.

---

### Jogo: [Cards Are the Odds](#)

Desenvolvido para a **Brackeys Game Jam 2025.1** em apenas uma semana usando **Unity**.

Colarei em uma equipe de 4 pessoas, contribuindo para na **programação, game design, e produção**, utilizando o Notion para gerenciamento de tarefas, documentação e organização.

Nesse jogo eu fui responsável por toda a programação e pude desenvolver um sistema de **combate em turnos utilizando cartas**, o jogo também **simulou um dado** que ditava o resultado das ações do jogador, o jogo trabalha também **gerenciamento de recursos**, onde o jogador precisava gerir seu combustível, utilizando cartas que gerassem recursos enquanto outras usavam esse recurso.

A **IA inimiga** era simples, e o inimigo seguia sempre uma sequência de ações, o que permitia a jogadores que previssem sua ação para agir de acordo.

---

### Jogo: [Underground](#)

Desenvolvido para a **Brackeys Game Jam 2023.2** em apenas uma semana usando **Unity**.

Fui **responsável por todo o desenvolvimento do jogo**, game design, programação, implementação e arte.

Essa foi minha primeira vez participando da Brackeys Game Jam, então tudo era novo de certa forma, foi minha primeira vez trabalhando com **prazos apertados** e desenvolvendo

um **jogo completo sozinho**.

Mesmo assim, pude trabalhar conceitos novos para mim, que achei bem legais como **sistema de níveis**, onde o personagem tinha seus atributos, como vida e dano, melhorados ao subir de nível, **sistema de aleatoriedade e estágios**, nesse jogo o jogador precisava completar um estágio para progredir para o próximo, e os estágios seguiam uma ordem aleatória, assim como os inimigos, que eram gerados de forma aleatória para cada estágio.

Nesse jogo também, pude trabalhar vários conceitos na **UI** para melhorar a experiência do jogador, um ótimo exemplo disso, foi no tiro do jogador, cada 3º tiro causava um dano maior, e ficava claro para o jogador quando iria ocorrer esse tiro mais potente por sinais na UI e pela própria animação do tiro.

Pude utilizar as ferramentas da Unity para melhorar meu jogo, e usei sprites gratuitos da Unity Asset Store para montar a parte visual do jogo, classificando-o em **173º lugar entre mais de 900 submissões**.

---

### Jogo: [Ship Wrecking](#)

Desenvolvido em duas semanas usando **Unity**.

Fui responsável por todo **código e implementação do jogo**, incluindo a adição de algumas mecânicas.

Nesse jogo eu não fui responsável pelo game design como nos demais, eu segui um documento passado para mim, nele o conceito mais complicado que trabalhei foi a **IA do inimigos**.

Nesse jogo haviam 2 inimigos diferentes, que precisavam se comportar de maneiras bem diferentes, um deles apenas seguia o jogador, mas o outro atirava no jogador, e precisava se posicionar a uma certa distância e sempre olhar em sua direção, o que precisou de bastante trabalho da minha parte para seu comportamento ficar polido.

Esse jogo permitia ao usuário fazer algumas configurações de tempo de duração, tempo entre a geração de inimigos e volume do jogo, no final de cada jogo era exibida a pontuação que o jogador fez.

---

## HABILIDADES

### Habilidades Técnicas:

- Unity (2D & 3D)
- Programação C#
- Unity Design Patterns
- Git para Controle de Versão
- Programação de Gameplay
- Unity Animation e Animator
- Unreal Engine (Blueprints)
- UI/UX Design

### Habilidade em Desenvolvimento de Jogos:

- Game Design
- Kanban & Agile Methodologies
- Logical Thinking

---

## LÍNGUAS

- Inglês - Avançado
  - Português - Fluente
-