

Frederico Almeida Raiss

Desenvolvedor de jogos – Unity – Construct 3 – C#

Perfil

Sou Desenvolvedor de jogos por formação atuando com programação de jogos utilizando as engines Unity e Construct 3.

Com a Unity já foram feitos diversos jogos para plataformas moveis, consoles e computadores. A utilização de frameworks de realidade aumentada como EASYAR e Vuforia para a criação de aplicativos de Realidade Aumentada (AR).

Minhas principais habilidades estão relacionadas a criar mecânicas para jogos, implementação de interface dentro de jogos, implementação de sistema de propaganda e compras dentro de jogos mobile, publicação de jogos em lojas mobile e programação e criação de jogos completos.

Especialidades: Unity, programação para jogos, jogos mobile, realidade aumentada, Construct 3.

Experiência

Desenvolvedor de jogos – UNITY.

Desenvolvedor de jogos | Freelancer | 01/2014 – atualmente

REFRESH NA LIVE MENTOS

Projeto feito para uma campanha publicitária da Mentos em duas etapas. Foram desenvolvidos 3 jogos retrôs 'pacman', jogo da cobrinha e um jogo de nave com inimigos em hordas e um painel de pontuação que mostrava em tempo real os 10 melhores de cada jogo no dia, todos os jogos tinham integração com uma API para controle de usuário e dados. Tudo isso foi utilizado para a campanha da Mentos de publicidade com streamers e também como a ativação principal no estande da CCXP da própria.

Meu trabalho foi criar e elaborar os jogos, concepção e programação de todos na Unity.

Principais tecnologias: Unity, C#, Web Request.

COLORINDO 3D

Aplicativo de realidade aumentada para Android e IOS.

O aplicativo tinha interação direta com um livro de colorir, o usuário aponta para a imagem do livro e no celular aparece aquela imagem em 3D. Se o desenho no livro estiver pintado a mesma pintura irá aparecer na textura do objeto 3D no aplicativo.

Eu desenvolvi toda programação e montagem do aplicativo dentro da Unity. Feito com framework EasyAR.

Principais tecnologias: Unity, C#, Realidade Aumentada

COPOS INTERATIVOS COM REALIDADE AUMENTADA

Criação de um aplicativo interativo para Android e IOS utilizando a tecnologia de realidade aumentada. Consistem em um conjunto de aplicativos temáticos cada tema seria uma própria aplicação. A pessoa aponta para um copo real e o copo é envolvido com outro copo virtual, dentro desse copo virtual contém um cenário e um personagem temático. Apertando um botão específico é tocada uma animação e esse personagem interage com a pessoa.

Meu trabalho foi de consultoria e criação da ideia e programação na Unity.

Principais tecnologias: Unity, C#, Realidade Aumentada.

VERDEJANDO

Jogo desenvolvido para a GLOBO utilizar em máquinas de fliperamas personalizadas dentro de um evento. Jogo no estilo plataforma que podia controlar até 2 personagens com multiplayer local.

Meu trabalho foi programar e criar o jogo todo na Unity.

Principais tecnologias: Unity, C#.

TOTEM AÇAI

Aplicação desenvolvida para um evento internacional de venda do açaí em Dubai. A aplicação tinha como objetivo informar sobre o açaí e dar a opção para a pessoa escolher um açaí com acompanhamentos para comer, sua escolha era enviada para outra aplicação que mostrava na cozinha qual o açaí a pessoa queria.

Meu trabalho foi criar a aplicação do totem e a aplicação da cozinha com os pedidos, esse projeto teve também que aplicar a tradução dos textos para o árabe.

Principais tecnologias: Unity, C#.

Desenvolvedor de jogos | PushStart | 06/2021 – 10/2023

Principais tecnologias: conceitos de engenharia de software, Git, Github, Unity, C#

PLATAFORMA KOLABEE

Sistema de recrutamento de novos candidatos utilizados pelas empresas. Trabalhei na parte de criação e implementação de jogos e soluções gameficadas dentro da plataforma.

Principais tecnologias: Construct 3, Github, jira, gameficação

TIME HOPPERS - JOGO

Jogo criado para uma empresa Canadense. Um RPG completo que será lançado para computador, consoles e mobile. Nesse projeto fiquei encarregado de desenvolver sete

minigames completos, programação de mecânicas do jogo e implementação de interface.

Principais tecnologias: Unity, C#, Github, desenvolvimento de jogos, jira

PROJETO CONFIDENCIAL - JOGO

Criação de um jogo completo para cliente. Fiquei encarregado de criar um jogo completo do zero utilizando Construct 3. Jogo tinha como objetivo principal conquistar território utilizando “peões”. Com sistema de evolução de peças e território, economia e sistema de batalha entre os peões.

Principais tecnologias: Construct 3, Github, desenvolvimento de jogos, jira

TROPA TROCO - JOGO

Jogo criado para a franquia de animação desenvolvida pela empresa. Um jogo com temática espacial de RPG com sistema de diálogo, quest e diversos minigames. Nele fiquei encarregado de desenvolver os minigames, interfaces do jogo e outros sistemas pertinentes e importantes dentro do jogo.

Principais tecnologias: Unity, C#, Github, desenvolvimento de jogos, jira

Desenvolvedor de jogos | Streamsoft Games | 06/2018 – 02/2019

SKYKINGS

Jogo feito para plataformas mobile Android e IOS. Uma releitura do clássico ‘River Ride’. Um jogo de aviões que você deve chegar o mais longe possível, destruindo inimigos e coletando combustível para chegar o mais longe possível.

Principais tecnologias: Unity, C#

TRICKII SHOOT

Jogo feito para plataformas mobile Android e IOS. O objetivo era fazer uma bolinha acertar a cesta, utilizando elementos da física levando a bolinha para a cesta.

Principais tecnologias: Unity, C#

SUPER MATH WORLD

Jogo feito para plataformas mobile Android e IOS. Jogo de lógica que consiste em descobrir a lógica de resultados matemáticos com a ajuda de símbolos.

Principais tecnologias: Unity, C#

DUCKS VS ALIENS

Protótipo de jogo feito para computador. Jogo 3D de mundo aberto shooter.

Principais tecnologias: Unity, C#

Desenvolvedor de jogos | Garage227 | 05/2018 - 06/2018

Empresa trabalhava diretamente com outsourcing para jogos. No tempo de empresa trabalhei em um grande jogo 'indie', Among the Sleep. Fiquei encarregado de resolver alguns problemas que tinha no jogo para o lançamento da DLC no Nintendo Switch.

Educação

Centro Universitário SENAC | 2011 - 2013

Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos

Outros cursos ou certificações**Prêmios**

2º Colocado no concurso de Empreendedorismo da Universidade SENAC.