

GUILHERME OTAVIO MANHANE COELHO

Technical Game Designer | Desenvolvedor de Software

São Paulo, SP • (17) 99703-8967 • guilherme.omcoelho@gmail.com

Portfólio: guilhermeomcoelho.com • LinkedIn: linkedin.com/in/guilherme-o-m-coelho

RESUMO

Technical Game Designer e Unity Developer com 3+ anos de experiência em criação de experiências imersivas em Realidade Aumentada (AR) e Realidade Virtual (VR). Atuo em todo o ciclo de desenvolvimento de jogos: design de mecânicas, prototipação, programação de sistemas de gameplay em C#, incluindo integração com hardware físico (Arduino), balanceamento e playtests. Formação em Design de Games e Ciência da Computação. Utilizo ferramentas de IA (Claude Code, Antigravity) no fluxo de desenvolvimento diário para acelerar entregas. Disponível para jornadas presenciais e remotas.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Technical Game Designer, Real Games Entretenimento

Julho 2026 - o momento

- Design de mecânicas de jogo, prototipação e programação de sistemas de gameplay em Unity/C#, atuando de forma independente em múltiplos projetos simultâneos, com validação técnica da liderança.
- Desenvolvimento completo (design e programação) de jogos para eventos corporativos e ativações de marcas licenciadas, incluindo a concepção de mecânicas originais e a implementação da lógica de jogo do zero.
- Desenvolvimento de sistemas de jogo integrados a hardware físico (Arduino), com múltiplos periféricos customizados, knife switches, botões de grande escala, reconhecimento de conectores físicos, sincronizados via servidor central em múltiplas estações de jogo simultâneas.
- Implementação de arquitetura de configuração externa via arquivos JSON, permitindo ajuste de parâmetros de jogo pós-build sem necessidade de recompilação, aplicados automaticamente no próximo reset do sistema.
- Condução de testes com usuários (playtests) e balanceamento iterativo, aplicando feedback para refinar a experiência de jogo antes da entrega final.
- Documentação de Game Design (GDD) e da lógica de sistemas, garantindo alinhamento entre design, programação e stakeholders.
- Uso de ferramentas de IA (Claude Code, Antigravity) em regime de cowork para acelerar o desenvolvimento, automatizar tarefas repetitivas, debugging e criação de ferramentas internas dentro da Unity.
- Integrante de squad com 6 programadores, cada um responsável por projetos próprios, em ambiente colaborativo e ágil.

Desenvolvedor de Software, Grupo Elo Editorial

Setembro 2024 - Junho 2026

- Desenvolvimento e integração de funcionalidades de Realidade Aumentada (AR) em aplicações web (API WebGL), melhorando o engajamento do usuário e agregando valor interativo a produtos editoriais.
- Criação e publicação de aplicativo Android em Unity com Realidade Virtual (VR) para dispositivos Oculus Meta Quest.
- Testes de performance e otimização de cenas 3D no Blender para ambientes Web e VR.
- Gerenciamento de entregas de projetos em ambiente colaborativo utilizando Scrum.
- Projeto publicado: meta.com/experiences/grupo-elo-editorial-vr/24062662540102488

Game Designer, Time Panais

Fevereiro 2022 - Dezembro 2022

- Adaptação de roteiro cinematográfico para narrativa de jogo mobile interativa, resultando em experiência de storytelling coesa e maior engajamento do jogador.
- Desenvolvimento e otimização de interface de usuário (UI) para aplicativo mobile Android, com foco em usabilidade e performance.
- Gerenciamento de prazos e organização de entregas de equipe em ambiente ágil (Scrum).
- Projeto publicado: panaisbouki.itch.io/onde-esta-estela

EDUCAÇÃO

Universidade Anhembi Morumbi - Bacharelado em Ciência da Computação

Janeiro 2020 - Dezembro 2023

Universidade Anhembi Morumbi - Bacharelado em Design de Games

Julho 2019 - Junho 2023

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

Linguagens e Frameworks: C#, .NET, JavaScript, JSON, HTML, CSS, API REST, Java

Game Dev: Unity 3D, Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR), Blender, Desenvolvimento Mobile (Android)

Hardware & Integração: Arduino, integração hardware-software, arquitetura de configuração externa (JSON)

Ferramentas de IA: Claude Code, Antigravity (cowork / pair programming com IA)

Metodologia e Ferramentas: Scrum, Git/GitHub, UX/UI Design

IDIOMAS E CERTIFICADOS

Inglês Avançado

Certificados: [HTML e CSS \(Alura\)](#) • [Desenvolvimento Kotlin \(Alura\)](#) • [Java POO \(Alura\)](#) • [CSS: Aprofunde em Estilos \(Alura\)](#)