

Wincer de Oliveira Rodrigues Silva - Desenvolvedor de Jogos Pleno

Perfil Profissional

- Sou Desenvolvedor de Jogos Pleno, com mais de 5 anos de experiência na área.
- Minha atuação é focada no desenvolvimento de jogos (IPs, VR, Advergames) e soluções interativas.
- Possuo experiências nas principais Game Engines, Unity e Unreal Engine.
- Especializado no desenvolvimento back-end, utilizando C#/.NET e Python.
- Implemento serviços de jogo online por meio do Photon Engine e Microsoft PlayFab.
- Tenho 31 anos, sou casado, tenho 1 filho e resido em São Bernardo do Campo, SP.

Experiência Profissional (Messier Data & Creative - Desde Junho 2021)

- Fui responsável pelo ciclo completo de desenvolvimento de jogos, desde o protótipo e produção até o lançamento e manutenção.
- Criei APIs RESTful (C#/.NET, Python) para suportar funcionalidades de jogos, como leaderboards e inventário.
- Realizei a implementação de sistemas multiplayer com Photon Engine e integração com a plataforma PlayFab.
- Atuei em equipes ágeis, aplicando metodologias Scrum/Kanban, priorizando a colaboração e a entrega contínua.
- Desenvolvi aplicações mobile (React Native) e soluções de automação (n8n).

Projetos Relevantes na Messier

- **Instalações Interativas (Museu Olímpico - Rio de Janeiro):**
 - Participação no desenvolvimento de mais de 12 jogos e interações para o Museu Olímpico do Rio de Janeiro, integrando software (Unity) com hardware customizado (sensores de remo, bicicletas, RFID) para criar uma experiência de exibição imersiva.
- **Jogos Próprios (PC & VR):**
 - *Living Shadows* (Steam): Jogo de plataforma 3D de atmosfera sombria.
 - *Opus Building* (Steam): Terror psicológico/narrativo (inspirado no Edifício Joelma).
 - *GTR: Garage Town Racing* (Unity): Jogo focado em gerenciamento e corrida.
- **Fortnite/Roblox:** Desenvolvi mapas e experiências de marca, como o Case Arcor (UEFN).
- **Advergames/Gamificação:**
 - Sadia (NBA): Jogo de ritmo.
 - Samsung (Galaxy Book S): Jogo no estilo Tetris.
 - Novo Nordisk: Gamificação para treinamento (quiz/Pacman).
 - Nestlé (Calda Slice): Jogo mobile estilo *fruit ninja*.
 - ABInBev (Budweiser): Jogo de futebol (slingshot) desenvolvido para a Copa.

Projeto Pessoal

- **Plataforma de Jogos Educativos (Arthur's Games):** Desenvolvi mini-jogos web (HTML5, CSS, JS puro) com o objetivo de auxiliar no aprendizado de cores,

números e conceitos básicos para o meu filho.

- *Edmund Puzzle* (Meta Quest VR): Desenvolvimento de mecânicas de puzzle para Realidade Virtual.
- *Dear Friend* (Meta Quest VR): Experiência narrativa/interativa em Realidade Virtual.

Competências Técnicas

- **Game Engines:** Unity (C#), Unreal Engine (Blueprints & C++), UEFN.
- **Back-End/APIs:** C# (.NET Core), Python (Flask/Django), APIs RESTful, Node.js.
- **Bancos de Dados:** PostgreSQL, SQL Server, MySQL, MongoDB, SQLite.
- **Multiplayer:** Photon Engine, Microsoft PlayFab, Mirror, Sockets.
- **Web/Mobile:** React Native, React.js, JavaScript, TypeScript, Angular, HTML5, CSS3, Tailwind.
- **Outras Ferramentas:** n8n (Automação), Git, Docker (Básico), Metodologias Ágeis (Scrum/Kanban).

Formação Acadêmica e Técnica

- Sistemas de Informação (Incompleto - 6º Semestre) - Faculdade Descomplica.
- Técnico em Programação e Técnico em Informática (Hardware e Redes) - Oorbe (Concluído).
 - Fui reconhecido como o melhor aluno da instituição em ambos os cursos.

Cursos e Certificações

- Diversos cursos em **Desenvolvimento de Jogos** (Unity 2D/3D, C#, Multiplayer com Photon/Mirror).
- Especialização em **Back-End & Full Stack** (Desenvolvimento Web, APIs com Unity, Bancos de Dados SQL/NoSQL, Python).
- Cursos conceituais da FIAP: Game Design, Engenharia de Software, Inteligência Artificial (IA), DevOps, UX.

Idiomas

- Português: Nativo.
- Inglês: Intermediário.