Rafael Camillo Stader

Programador de Jogos Unity | Unity e C# | Gameplay, UI e otimização
rafael.stader@outlook.com
LinkedIn | Portfólio

Resumo profissional

Desenvolvedor de jogos com seis anos de experiência em Unity e C#, atuando do protótipo ao lançamento em jogos e aplicações interativas. Experiência prática com implementação de gameplay, sistemas, interfaces, ferramentas de produção, otimização e evolução de código existente, além de dois anos de manutenção de jogos após o lançamento (live ops). Desenvolvi gameplay para jogos 2D cozy em pixel art e point-and-click, integrando mecânicas, arte, áudio e efeitos. Também lidero equipes técnicas e colaboro com profissionais de design e arte.

Competências

- **Unity e gameplay:** C#, mecânicas e sistemas 2D/3D, física, Input System, Unity UI/Canvas (uGUI), integração de arte, áudio e efeitos.
- **Ferramentas e produção:** ferramentas de Editor, prototipagem, automação de pipelines, Git, CI/CD e porting entre plataformas.
- **Qualidade e desempenho:** refatoração, otimização mobile/WebGL, revisão de código, testes e diagnóstico de problemas.
- **Integração:** APIs e backend; familiaridade com FMOD. Experiência com Shader Graph e HLSL.
- **Colaboração:** liderança técnica, planejamento de tarefas, Scrum e trabalho com equipes multidisciplinares.

Experiência profissional

Os períodos incluem projetos e contratos que ocorreram em paralelo.

Líder de Desenvolvimento de Jogos / Desenvolvedor Unity | Triplano Games

Jun/2022 - 2026 | Promoção a líder em Out/2022

- Liderança técnica de equipes de até 10 desenvolvedores, com planejamento de tarefas, coordenação de entregas e avaliação de viabilidade técnica.
- Atuação direta no desenvolvimento de gameplay, sistemas, ferramentas de Editor, automações e pipelines para jogos e aplicações em PC, mobile, AR e VR.
- Desenvolvimento desde protótipos até produtos finais, integração de funcionalidades e otimização de aplicações mobile e WebGL.
- Implementação de integrações com APIs e backend.

Desenvolvedor Unity | NukeArts - contrato sob demanda

Ago/2025 - 2026

- Desenvolvimento de protótipos e porting de jogos para a Epic Games, conforme a demanda do estúdio.

Desenvolvedor Unity | Cafundó Estúdio Criativo - contrato de curta duração

Set/2025 - Dez/2025

- Refatoração de código legado e implementação de funcionalidades integradas a backend e serviço de LLM em aplicação para totem customizado.

Desenvolvedor Unity | Rockhead Games - contrato de curta duração

Fev/2025 - Jul/2025

- Implementação de interfaces, sistemas de gameplay, geração de inimigos e mecânicas em uma base de código existente.
- Refatoração da UI para Unity Canvas, com foco em desempenho, e contribuição para a migração para Unity 6.

Experiência profissional (continuação)

Desenvolvedor Unity | Lizard Mountain

Ago/2024 - Dez/2025

- Desenvolvimento de gameplay para dois jogos 2D cozy em pixel art e point-and-click, com mecânicas de tempo e ação rápida.
- Integração de arte, áudio, efeitos e mecânicas, colaborando na evolução dos jogos.

Desenvolvedor Unity | Lion Midia e Entretenimento Ltda

Dez/2023 - Dez/2024 | Contrato de um ano

- Desenvolvimento de aplicações de realidade aumentada e porting para iOS/iPad.
- Criação de pipeline de CI/CD para agilizar entregas e implantação.

Desenvolvedor Unity | Pastorelli Studios

Nov/2022 - Nov/2024

- Desenvolvimento de mecânicas e sistemas para projetos 3D, incluindo comportamento de inimigos controlados por IA e gameplay roguelike com hordas.

Desenvolvedor Unity | NukeArts

Set/2020 - Mar/2023

- Desenvolvimento de jogos para Steam desde a prototipagem até o lançamento, com implementação de interfaces, mecânicas e shaders customizados.
- Criação de ferramentas internas para automatizar processos da equipe de arte e apoiar a produção em escala.
- Experiência em jogos dos gêneros puzzle, luta e point-and-click.

Tecnologias complementares

- **Networking Unity (familiaridade):** Mirror, FishNet, Netcode for GameObjects e Photon.
- **Plataformas e lojas:** Steam, Epic Games Store, App Store, Google Play, Amazon Appstore, Meta, itch.io, Tilt Five, AirConsole e CrazyGames.

Formação acadêmica

- **Jogos Digitais** | FATEC Lins | 2017 - 2019.
- **Ciência de Dados**, em andamento | UNIVESP | 2026 - previsão de conclusão em 2030.
- **Técnico em Informática** | ETEC Cafelândia | 2015 - 2016.

Idiomas

Português nativo | Inglês C1.