


# Eduardo Yukio Rodrigues

Programador de Jogos

[www.EduYukio.com](http://www.EduYukio.com) 

[www.github.com/EduYukio](https://www.github.com/EduYukio) 

[EduYukioRodrigues@gmail.com](mailto:EduYukioRodrigues@gmail.com) 

+55 (11) 99243-2748 

## Perfil

- Graduado em Ciência da Computação (IME-USP), também cursei Engenharia de Computação (Poli-USP) por 4 anos.
- Apaixonado por jogos, trabalhei em dezenas na Tapps Games, além de fazer 10 em game jams e 7 na faculdade.
- Trabalhei em jogos que acumulam mais de 100 milhões de downloads e atingi o Top 7 em uma game jam com 1800 jogos.
- Sou versátil: implemento gameplay, UI, sistemas, tools e também me interesso por outras áreas, como GD, Arte e Som.

## Experiência profissional

### Tapps Games – Estagiário de programação

Mai/2017 – Ago/2017

- Colaborei regularmente com designers, artistas, músicos, QAs e outros programadores na criação dos jogos mobile *Match the Emoji* (puzzle) e *Wedding Salon Dash* (simulação), os quais atingiram rapidamente mais de 500 mil downloads cada.
- Utilizei uma engine interna em conjunto com a linguagem Lua para implementar as interfaces da tela principal e dos menus de configuração e shop em ambos os jogos.
- Modifiquei, refatorei, estendi e otimizei a base de código existente para desenvolver elementos de gameplay como: sistemas de energia, dicas e progressão; minigames; objetos interativos; balões de feedback e popups.
- Participei de revisões de código utilizando Git e Bitbucket, e registrei correções de bugs e estimativas de tempo no Jira.

### Tapps Games – Programador I

Set/2021 – Set/2023

- Implementei diversas atualizações em jogos importantes da empresa, como *Vlogger Go Viral!*, *My Boo*, *Cow Evolution*, *Evolution Galaxy*, *Do Not Disturb (1, 2 e 3)*, *My Grumpy*, *Toilet Time* e *My Virtual Pet Shop*.
- Fui responsável pelos frequentes lançamentos dos jogos, utilizando GoCD, Google Play Console e App Store Connect, além de acompanhar e resolver possíveis crashes e bugs por meio do Crashlytics no Firebase.
- Escrevi documentações no ClickUp, melhorando o fluxo de trabalho entre Dev e outras áreas como GD, Arte e Growth.
- Utilizei o Remote Config do Firebase para fazer testes A/B e alterações de features sem precisar lançar uma nova versão.

### Tapps Games – Programador II

Out/2023 – Nov/2024

- Criei uma ferramenta com interface gráfica, utilizando Python e tkinter, que deu autonomia para GDs e Artistas jogarem os jogos no nosso simulador interno, além de poderem criar eventos personalizados, com commits e PRs automáticos.
- Orientei estagiários, compartilhando conhecimento, fazendo pair-programming e resolvendo dúvidas no dia-a-dia.

## Projetos pessoais

### Nothing Matters – Programação, design

| [Video](#) | [Code](#) | [Play](#) |

Godot Engine | 2D Puzzle-platformer | Grupo de 8 pessoas | Windows, Linux, Web

- Implementei a movimentação do jogador; pegar, largar e usar itens; dois itens (bota e escudo), e mais de 70 bugfixes.
- Atingi o **Top 7** em inovação, 63 em tema, 111 em áudio e 149 no geral, entre 1883 jogos (Game Jam: Ludum Dare 45).

### Mechanical Playground – Programação, design

| [Video](#) | [Code](#) | [Play](#) |

Unity/C# | 2D Action-platformer | Projeto solo | Windows, Linux, Web

- Desenvolvi mais de 20 mecânicas, tais como: *wall jump*, teleporte, ataque *melee*, *parry*, refletir projétil e criar plataforma.
- Criei um sistema em que o jogador pode escolher um conjunto qualquer de 6 mecânicas e utilizá-las em harmonia.
- Implementei máquinas de estados finitos utilizando o design pattern *State* para estruturar as mecânicas dos personagens, tornando o código modular, o que facilitou sua leitura, depuração e extensibilidade.

### Fallen Angel – Programação, design, arte, música

| [Video](#) | [Code](#) | [Play](#) |

Unity/C# | 2D Vertical-scrolling shooter | Projeto solo | Windows, Linux, Web

- Criei o jogo inteiro, do zero, em 48h. Fiz a música no LMMS, pixel art no Aseprite, e sound FX com Bfxr e Audacity.
- Atingi o Top 282 em diversão e 389 em áudio, entre 1145 jogos. 1ª vez produzindo música (Game Jam: Ludum Dare 48).

## Educação

• **Bacharelado em Ciência da Computação (completo)**

IME – Universidade de São Paulo

Fev/2018 – Mar/2021

• **Bacharelado em Engenharia de Computação (incompleto)**

Poli – Universidade de São Paulo

Fev/2014 – Ago/2017

## Atividades extracurriculares

- Fui membro ativo do grupo de extensão USPGameDev por 3 anos, criando jogos e gerenciando as publicações no [itch.io](https://itch.io).
- Atuei em 10 Game Jams: 4 Ludum Dares Jam (em grupo, 72h), 3 Ludum Dares Compo (solo, 48h), 2 Global e 1 Kenney.
- Trabalhei voluntariamente no Simpósio Brasileiro de Games 2016, na equipe de organização e informação ao público.

## Línguas

- Português nativo; Inglês avançado.