

Samuel Sátiro

Desenvolvedor Unity Sênior - Brasil

+55 88 9 97082839

<https://www.linkedin.com/in/samuel-sátiro>

samuelsatirocontato@gmail.com

[Portfólio](#)

Desenvolvedor Unity Sênior com 8 anos de experiência multiplataforma (PC, Mobile e Web), **proficiente na integração de APIs** como PlayFab, Steam, Epic Store e soluções Web3/Blockchain. Possuo domínio avançado em controle de versão (**PlasticSCM e fluxos de Fork no Git**) e competência técnica na configuração e otimização de pipelines **URP/HDRP**. Atuando sob metodologia **Scrum**, foco na criação de ferramentas customizadas e automação de processos para garantir entregas escaláveis de alta performance e máxima produtividade da equipe.

Experiência de Trabalho

[BALTARED](#) - Desenvolvedor Unity Sênior | Novembro 2023 - Agora

- **Liderança Técnica:** Gestão direta da equipe de programadores, coordenando tarefas e garantindo a qualidade do código.
- **Ciclo de Lançamento (Full Cycle):** Desenvolvimento e publicação de múltiplos títulos ([Cube Slider](#), [Heart: Future Whispers](#), etc.) para PC e Mobile.
- **Integração de APIs e Lojas:** Configuração avançada na Steam e Google Play, incluindo sistemas de Login, Conquistas e Monetização (Ads).
- **Controle de Versão Profissional:** Gerenciamento de fluxos complexos de trabalho e colaboração via GitHub, GitLab e Fork.
- **Desenvolvimento de Sistemas:** Implementação de mecânicas de gameplay e integração de assets com foco em estabilidade (correção de bugs) e performance na Unity.

[VIRTUAL ARTS STUDIO](#) - Desenvolvedor Unity | Novembro 2022 - Agora

- **Desenvolvimento de Títulos:** Atuação principal no desenvolvimento dos jogos [Hamster On Rails](#) e [Diorama Builder](#).
- **Gerenciamento de Input Multiplataforma:** Desenvolvimento de um sistema unificado para mapeamento e gerenciamento de entradas de controle (joysticks) compatível com **PS5, Xbox, Nintendo Switch e PC**.
- **Arquitetura de Localização e DLCs:** Implementação de sistemas de carregamento dinâmico utilizando **Asset Bundles e Addressables** para gerenciar pacotes de idiomas e conteúdos extras (DLCs), otimizando o tamanho inicial da build e o uso de memória.
- **Arquitetura e Engenharia:** Responsável pelo planejamento, diagramação e refatoração de sistemas complexos, garantindo um código escalável e de fácil manutenção.
- **Integração Multi-Plataforma:** Implementação completa de funcionalidades na **Steam e Epic Store**, incluindo sistemas de Login, Conquistas e gestão de ativos.
- **Mentoria Técnica:** Recebi treinamentos focados em técnicas de otimização e melhores práticas de performance dentro da Unity Engine.

Outras Experiências

UNITY ASSET DEVELOPER | Novembro 2019 - Agora

- **Desenvolvimento de Ferramentas (Asset Store):** Criação, publicação e manutenção dos assets [Simple Translation](#) e [Simple Scene](#), focados em produtividade e utilidade para a comunidade Unity.
- **Gestão de Produto:** Responsável por todo o ciclo de vida do software, desde a elaboração de tasks e cronogramas até a criação de documentação técnica e diagramas de arquitetura.
- **Manutenção e Versionamento:** Gerenciamento rigoroso de versões e correção de bugs, garantindo a estabilidade das ferramentas em diferentes versões da Unity Engine.
- **Supporte e Comunicação:** Gestão de comunidade e suporte técnico direto aos usuários, coletando feedbacks para implementação de melhorias contínuas.

SENIOR GAME DEVELOPER | Novembro 2019 - Janeiro 2021

- **Desenvolvimento Multiplataforma:** Desenvolvimento dos jogos [Trilha do Buzina](#) e [Buzina Craft](#), com foco em mecânicas de gameplay e sistemas de interface (UI).
- **Otimização WebGL:** Foco na redução do tamanho da build e estabilidade de performance para execução fluida em navegadores.
- **Implementação de Assets:** Gerenciamento de assets 2D/3D, garantindo a correta aplicação de materiais, shaders e fidelidade visual.
- **Manutenção:** Resolução de bugs de lógica e performance para garantir a estabilidade dos projetos.

Projetos / Jams

GAME DEVELOPER | Outubro 2018 - Maio 2019

- **Desenvolvimento de Títulos Premiados:** Desenvolvimento dos jogos [Equilibrium \(Premiado\)](#), [Security Agent \(Premiado\)](#), entre outros.
- **Liderança de Equipe:** Coordenação técnica da equipe durante os ciclos de desenvolvimento e Game Jams.
- **Implementação Técnica:** Responsável pela integração de assets 3D/2D, sistemas de UI e resolução de bugs.

GAME JAMS | Agora

Participo de game jams em colaboração com equipes de outros desenvolvedores. Além de buscar prêmios, meu objetivo é expandir conhecimentos e estabelecer novas parcerias.

- **Cashflow Chaos (2º Lugar) & Root Echoes Of Shadows (3º Lugar):** Integração do backend Whalepass com sistema de recompensas em blockchain via rede [Moonbeam](#).
- **Nuggets Machine:** Implementação do ecossistema [HYPLAY \(HYCHAIN\)](#) para sistemas de login, leaderboards e persistência de dados (Cloud Save).

Educação

Jogos Digitais - Centro Universitário Estácio do Ceará
(2017 - 2019)

Curso E-Jovem - Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC)
(2016)

Habilidades

- **Engines & Pipelines:** Unity (Expert), C#, HDRP, URP, Shader Graph, Prefab Workflow e Profiling.
- **Plataformas:** PC (Steam/Epic), Mobile (Android) e WebGL
- **Controle de Versão:** Unity Version Control (PlasticSCM), Git (GitHub/GitLab) e Fork.
- **Backend & APIs:** PlayFab (Login, Matchmaking, Data Management), Steamworks e Epic Online Services.
- **Web3 & Blockchain:** Integração de ecossistemas via [Whalepass](#), [Moonbeam](#) e [HYPLAY](#).
- **Sistemas Avançados:** Addressables/Asset Bundles, Localização Dinâmica e Sistemas de Input Multiplataforma.
- **Ferramentas de Desenvolvimento:** Criação e publicação de ferramentas na Unity Asset Store (Editor Scripting).
- **Gestão & Workflow:** Metodologia Ágil (Scrum), ClickUp, Trello e gestão de equipes de programação.
- **Idiomas:** Português (Nativo), Inglês (Proficiência para comunicação técnica via texto).