Ricardo Mendes do Nascimento

Desenvolvedor de Jogos Sênior | Unity · C# · Gameplay · Multiplayer | Desenvolvimento acelerado com IA

Torres/RS · Remoto ou mudança de cidade | ricna@lumiric.studio | lumiric.studio | linkedin.com/in/ricna | github.com/ricna

PERFIL

Desenvolvedor de jogos sênior com 15+ anos em jogos e mundos virtuais e mais de 20 anos em software. Trabalho com Unity e C# desde 2012, com foco em gameplay, sistemas multiplayer e aplicações 3D interativas. Faço bem: transformar uma ideia em um sistema jogável, organizar código que cresceu sem controle, achar o bug que ninguém acha e tomar decisões de arquitetura que deixam o projeto andar. Há mais de um ano trabalho com desenvolvimento acelerado por IA (Claude Code, Codex, MCP): eu defino a arquitetura, analiso, reviso e dirijo os agentes.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS

Unity / C# · Gameplay e sistemas de combate · Multiplayer / networking · Depuração de sistemas complexos · Arquitetura e organização de projetos · Aplicações 3D em tempo real · Integrações (web, APIs, pagamentos, Bluetooth LE) · Game design · Modelagem 3D (Blender) · Liderança técnica · Desenvolvimento acelerado por IA

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Fundador e Desenvolvedor Principal | Lumiric Studio fev 2022 – atual

Brasil · Remoto

- **Lumiric Stage** — criado sozinho, do início ao fim: app de visualização MIDI em tempo real para pianistas, publicado na Steam (Unity/C#).
- **Lumiric Chase** — jogo multiplayer assimétrico em Unity: gameplay, networking e movimentação.
- **Steam Uploader** — app desktop open-source (TypeScript) para publicar builds na Steam, mais simples que o fluxo de linha de comando do SteamPipe.
- **Age of Clones** (Roblox) — game design e modelos 3D em Blender para protótipo.
- Clientes em 2026, com fluxo acelerado por IA: sistema web para imobiliárias (Python/Flask, Stripe, OLX); integração de um simulador Unity com plataforma Angular/Supabase; diagnóstico e correção de bug crítico em Unity WebGL.

Unity Developer (contrato) | 32 Pixels — Tuned Turtle nov 2021 – fev 2026

Remoto

- Desenvolvedor Unity do platformer 2D Tuned Turtle, trabalhando com o dono do estúdio, que era o game designer: gameplay, movimentação, física, animação, montagem de cenas, depuração e otimização.
- Depois, líder de programação quando um estagiário entrou na equipe.

Cofundador e Líder Técnico | Main Leaf nov 2012 – out 2020

Remoto

- Cofundei um estúdio de jogos e software para clientes internacionais; gerenciei desenvolvedores e segui programando em quase todos os projetos.
- **Rogue Masters** — líder de programação: sistemas de combate e multiplayer de um souls-like publicado na Steam; também gameplay e animação 3D de personagens.
- **New Masters Academy** — desenvolvi e mantive o visualizador 3D em Unity para ensino de arte (câmeras, iluminação, interação, otimização); coordenei a equipe de programação e fiz a ponte com a equipe web.
- **MAXPRO Fitness** — protocolo de comunicação Bluetooth Low Energy que transforma o aparelho de treino em controle de jogos, e módulo Unity de input para criar jogos com os movimentos do aparelho.

Lead Software Engineer | AviWorlds set 2010 – set 2012

Estados Unidos · Remoto

- Mundo virtual baseado em OpenSim/Second Life: módulos C# customizados, sistemas web PHP/MySQL, monetização integrada ao servidor e operação de servidores, regiões e terrenos.

EXPERIÊNCIA ANTERIOR EM SOFTWARE

Desenvolvedor de Software Independente | Autônomo 2002 – 2017

- Sistemas empresariais, web e bancos de dados para diversos clientes; sistema de gestão de academia mantido e ampliado por mais de 10 anos. Manutenção de computadores e suporte para clubes e academias (2003–2012), incluindo Compuline (2003–2004).

Programador | Solution Informática 2009

- Funcionalidades de ERP em GeneXus e PostgreSQL.

Programador | Unimed Missões nov 2006 – set 2007

- Sistema Java/PostgreSQL de medicamentos fracionados; manutenção Delphi; sistemas internos PHP/MySQL.

Pesquisador / Desenvolvedor (estágio) | LabInTec — URI jun 2005 – jun 2006

- Software científico para agricultura familiar; artigo apresentado no CISTI 2007 (Porto, Portugal).

FORMAÇÃO

Projeto e Desenvolvimento de Sistemas Computacionais — URI · Curso superior sequencial, concluído em 2009.
Ciência da Computação — URI · Cursado até o 6° semestre (não concluído).
Curso Técnico em Informática.

TECNOLOGIAS

Principais: C#, Unity, Blender. **Também:** Python/Flask, TypeScript, Java, PHP, JavaScript, Delphi/Pascal, MySQL, PostgreSQL, Supabase, Stripe, OpenSim, REST/APIs, operação de servidores. **Fluxo atual:** Claude Code, Codex e MCP.

Idiomas: português nativo; inglês avançado — mais de 10 anos trabalhando com clientes e equipes internacionais, incluindo reuniões e chamadas por voz.

PORTFÓLIO

lumiric.studio · github.com/ricna/Steam-Uploader · Rogue Masters e Lumiric Stage na Steam.