

EDU DA FONSECA

Game Designer & Level Designer

Chapecó, Santa Catarina, Brasil

Email: edudafonseca1@gmail.com

Telefone: +55 49 99202-1684

Portfólio: linktr.ee/edudafonseca

LinkedIn: linkedin.com/in/edudafonseca

RESUMO PROFISSIONAL

Game Designer e Level Designer com experiência profissional no desenvolvimento de mecânicas de gameplay, sistemas, níveis e experiências para jogadores em jogos digitais. Experiência em documentação de jogos, design de features, playtesting, balanceamento e colaboração com equipes multidisciplinares ao longo do processo de desenvolvimento.

Apaixonado por criar experiências de gameplay envolventes e por explorar continuamente sistemas de jogo, progressão do jogador, level design e experiência do usuário. Possui uma base sólida em princípios de game design, desenvolvida por meio de projetos profissionais e acadêmicos.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Game Designer & Level Designer

Sensorama Play | 2025 – Atual

- Desenvolvimento de mecânicas de gameplay, sistemas e layouts de níveis para jogos digitais.
- Criação e manutenção de Game Design Documents (GDDs), fluxos de gameplay e especificações de features.
- Colaboração com programadores, artistas e demais envolvidos ao longo do desenvolvimento.
- Participação em sessões de playtesting e processos iterativos de design.
- Balanceamento de elementos de gameplay e aprimoramento da experiência do jogador por meio de testes e feedbacks.
- Suporte a melhorias de UI e UX para aprimorar a usabilidade e a compreensão do jogador.

Assistente de Marketing

Tecnosafra – Concessionária John Deere | 2023 – 2025

- Desenvolvimento de campanhas de marketing e ações promocionais.
- Produção de materiais de comunicação para canais digitais e tradicionais.
- Organização de eventos corporativos e ações de relacionamento com clientes.
- Monitoramento do desempenho de campanhas e métricas de engajamento.
- Colaboração com diferentes departamentos para apoiar os objetivos da empresa.

Designer Gráfico

Vox Brazil Comunicação | 2022 – 2023

- Criação de materiais visuais e peças de comunicação para diversos clientes.
- Gerenciamento de projetos criativos desde a concepção até a entrega.
- Contato direto com clientes para compreender objetivos e requisitos dos projetos.

PROJETO EM DESTAQUE

BALLER – American Football Board Game

Projeto de Conclusão de Curso

- Criação e desenvolvimento de um jogo de tabuleiro competitivo para dois jogadores inspirado no futebol americano, desenvolvido como projeto final da graduação em Game Design.
- Definição dos sistemas de gameplay, objetivos dos jogadores, core loop, componentes do jogo e mecânicas de tomada de decisão estratégica.
- Criação e balanceamento de sistemas ofensivos e defensivos baseados em cartas, com foco em acessibilidade, profundidade estratégica e agência do jogador.
- Realização de múltiplas sessões de playtesting, coleta de feedback dos jogadores e iteração das mecânicas, pacing, usabilidade e balanceamento.
- Criação de protótipos, estruturas de balanceamento, documentação de game design e materiais de apresentação ao longo do desenvolvimento.
- Aplicação de princípios de game design relacionados a engajamento do jogador, ciclos de feedback, progressão, usabilidade e balanceamento de gameplay.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Pós-Graduação em Gamificação e Design de Games

Anhanguera Educacional

Bacharelado em Game Design

Unochapecó

COMPETÊNCIAS

Game Design; Level Design; Gameplay Design; Systems Design; Feature Design; Documentação de Jogos; Balanceamento; Playtesting; Design de Experiência do Jogador; Fundamentos de UI/UX; Desenvolvimento Ágil; Colaboração com Equipes Multidisciplinares.

FERRAMENTAS

Unity; Google Sheets; Notion; Adobe Illustrator; Adobe Photoshop; Microsoft Office.

IDIOMAS

Português (Nativo); Inglês (Avançado).