

MATHEUS SIMÕES

DESENVOLVEDOR DE GAMES SÊNIOR

Unity · Unreal Engine 5 · C# · VR / AR / XR · Backend .NET & IA Aplicada

Petrópolis, RJ · Aberto a trabalho remoto · +55 24 98881-6930 · matheusjut@gmail.com · matheussimoes.dev · linkedin.com/in/matheussourgames · github.com/MatheusSMA

RESUMO PROFISSIONAL

Desenvolvedor de games sênior com 10 anos de experiência em desenvolvimento de jogos e software, especializado em Unity, Unreal Engine 5 e C#, com base sólida em backend (.NET, Python, PHP, AWS). Especialista em Realidade Virtual (VR), Aumentada (AR) e Mista (XR) — da programação de gameplay e otimização de performance até a publicação na Meta Quest Store, App Store e Google Play. Publicou um jogo mobile com mais de 100 mil downloads, foi promovido a líder de equipe e atua entregando projetos de ponta a ponta — da arquitetura à precificação — para clientes no Brasil, EUA, Canadá e Portugal. Cursa mestrado (M.Sc.) em Ciência da Computação com ênfase em Machine Learning na Georgia Tech, aplicando visão computacional e integração de LLMs a games e XR.

PRINCIPAIS CONQUISTAS

- 100 mil+ downloads** — jogo My Zombie World no Google Play, um dos 18+ títulos hypercasual em Unity publicados na 67 Bits Studio.
- 43+ projetos imersivos** — experiências de AR/VR e instalações interativas entregues para marcas globais, incluindo Paramount, Nickelodeon, Mattel, Peppa Pig e Globo.
- Entrega remota internacional** — mais de 5 anos trabalhando em inglês com clientes e estúdios nos EUA, Canadá e Portugal.
- Liderança e product ownership** — atualmente Desenvolvedor Sênior e Lead Product Owner na Real Games Studio; anteriormente promovido a Líder de Equipe na 67 Bits.

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

Desenvolvimento de Games Unity 3D, Unreal Engine 5, Programação de Gameplay, Multiplayer, Física, Otimização de Performance, Shaders, Jogos Mobile (Android/iOS), WebGL, Desenvolvimento Multiplataforma, Godot

Linguagens C#, .NET, Python, PHP, JavaScript, HTML/CSS, SQL (MySQL)

XR Realidade Virtual (VR), Aumentada (AR), Mista (XR), OpenXR, SDK Meta (Oculus), AR Foundation, MRTK2, Meta Quest

IA / ML Visão Computacional (OpenCV, YOLO, PyTorch), processamento de imagem com IA, integração de LLMs (Large Language Models) — local (Ollama) e via API, Whisper (speech-to-text)

Backend & Cloud Amazon Web Services (AWS: S3, RDS, EC2), APIs REST, ASP.NET MVC, MySQL, Docker, Microsoft Azure DevOps

Publicação & Pagamentos Publicação na Google Play, App Store e Meta Quest Store; pagamentos in-app (Stripe, Apple Pay, Google Pay)

Práticas Git/GitHub, Integração e Entrega Contínua (CI/CD) com GitHub Actions, Metodologias Ágeis (Scrum/Kanban), Code Review, System Design, Product Ownership, Liderança de Equipe, Colaboração Multidisciplinar

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Desenvolvedor Sênior & Lead Product Owner · [Real Games Studio / YDreams Global](#) Nov 2023 – Atual

- Promovido de Desenvolvedor & Artista Técnico a Desenvolvedor Sênior e Lead Product Owner, hoje responsável por decisões de produto e direção técnica dos projetos interativos do estúdio.
- Entreguei mais de 43 jogos e instalações interativas para marcas globais — Paramount, Nickelodeon, Mattel, Peppa Pig, Hello Kitty, Globo (GEX), Turma da Mônica e o Museu Olímpico do Rio.
- Desenvolvo experiências de VR/AR/XR em Unity (OpenXR, SDK Meta) e assumo features de ponta a ponta — programação de gameplay, shaders, otimização de performance, integração de assets e deploy presencial — sob prazos fixos de eventos ao vivo.

Fundador & Desenvolvedor Líder · [TopMid Studio](#) 2020 – Atual

- Fundi e opero um estúdio que entrega produtos para clientes de ponta a ponta — assumindo proposta, precificação, arquitetura, desenvolvimento e deploy — em Unity, Unreal Engine 5 e web.
- Desenvolvo simulações de treinamento corporativo em VR com gêmeos digitais (digital twins), ajudando empresas a treinar funcionários em diversas áreas.
- Arquitetando um SaaS de assistente de IA via WhatsApp para restaurantes: integração de LLM, automação de workflows (n8n), Evolution API e Supabase, com modelo de assinatura em camadas — responsável pela estratégia de produto e custos de infraestrutura.
- Construí protótipos de interação em VR, incluindo mecânicas realistas de direção e interações físicas com as mãos (pegar, jogar e agarrar) com OpenXR, SDK Meta, AR Foundation e MRTK2.

Desenvolvedor Backend & Games (Remoto) · [Lumina Lab — Miami, EUA](#) Fev 2025 – Jul 2025

- Desenvolvi um produto de VR + IA para profissionais de arquitetura que gera modelos de construção dinâmicos, combinando um cliente Unity (C#) com um backend .NET e Python/PyTorch para processamento de imagem com IA (visão computacional).
- Publiquei builds na Meta Quest Store, App Store e Google Play; implementei pagamentos in-app com Apple Pay, Google Pay e Stripe.
- Criei um add-on do Autodesk Revit integrando o produto a fluxos de trabalho profissionais de BIM.
- Automatizei pipelines de CI/CD com GitHub Actions — configuração de builds, testes automatizados e deploys em múltiplas lojas.

Desenvolvedor de Games (Remoto) · [Sony Music Entertainment](#) Mai 2024 – Mai 2025

- Desenvolvi um jogo corporativo multiplayer em Unity (WebGL) usado entre equipes: mensagens corporativas, submissão e votação de projetos internos e sistemas de quiz.
- Projetei e construí o backend na AWS (S3, RDS, EC2) em PHP e JavaScript com MySQL, expondo APIs REST consumidas pelo cliente Unity em toda a empresa.
- Mantive pipelines de CI/CD com GitHub Actions para builds, testes e deploys automatizados.

Desenvolvedor de Games · [Clickideia Tecnologia Educacional](#) Jul 2022 – Ago 2023

- Criei de forma autônoma jogos e interativos educacionais para a educação básica (ensino infantil ao médio) em Unity, Construct 3 e Phaser — assumindo cada peça do desenvolvimento à aprovação no portal, e publicando builds WebGL/mobile no portal de ensino via AWS.

Desenvolvedor de Games & Líder de Equipe · [67 Bits Studio](#) Mar 2022 – Mar 2023

- Promovido de Desenvolvedor a Líder de Equipe; liderei o time publicando mais de 18 títulos hypercasual em Unity/C# no Google Play — incluindo **My Zombie World** (100 mil+ downloads) — responsável pelo pipeline de entrega e pelos padrões de código.
- Integrei SDKs de Android e Facebook (analytics/ads) e publiquei releases no Google Play.

Desenvolvedor de Games (Remoto) · [Black Mamba Games Studio — Portugal](#) Dez 2021 – Ago 2022

- Desenvolvi um jogo NFT para Web/mobile em Unity/C#, implementando integrações de marketplace e blockchain.

Desenvolvedor de Games Júnior (Remoto) · [Perimeter / Marathon — Montreal, Canadá](#) Jun 2021 – Ago 2021

- Entreguei um software profissional de design paramétrico (construção de gavetas planejadas) em Unity/C# com deploy em WebGL, em um projeto de 3 meses.
- Trabalhei totalmente em inglês com reuniões semanais com o cliente, usando Kanban para o planejamento e Git/GitHub para versionamento.

Desenvolvedor Full-stack · [GoFretes](#) Set 2021 – Jan 2022

- Desenvolvi funcionalidades web de cotação de frete em ASP.NET MVC, C#, JavaScript e MySQL, com versionamento no Microsoft Azure.

Experiência anterior (2015–2021): funções de suporte de TI e administração de sistemas (redes, servidores, backups) em escritórios de contabilidade, saúde e jurídico.

PESQUISA

Iniciação Científica — VR + IA para Tratamento de Fobia Social · [Universidade Católica de Petrópolis \(UCP\)](#) 2015 – 2019

- Desenvolvi um sistema de terapia de exposição em VR fundamentado na Terapia Cognitivo-Comportamental, com mediação por IA baseada nas escalas de Feuerstein para adaptar a dificuldade das sessões, em colaboração com psicólogos.
- Implementado em Unity/C#, inicialmente para Google Cardboard e depois para o Meta Quest 2, com experimentos em MRTK2 posteriormente aplicados na TopMid; atualmente estendendo este trabalho com integração de LLM local (projeto de TCC).

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Mestrado (M.Sc.) em Ciência da Computação — ênfase em Machine Learning · [Georgia Institute of Technology \(OMSCS\), EUA](#) 2026 – Atual

Bacharelado em Engenharia da Computação · [Universidade Católica de Petrópolis \(UCP\)](#) 2017 – 2021

IDIOMAS

Português Nativo

Inglês Fluência profissional (uso diário com clientes internacionais desde 2021)