Rafael Camillo Stader

Game Developer | Unity e C# | Liderança técnica e gameplay

Brasil | rafael.stader@outlook.com | LinkedIn

Resumo profissional

Desenvolvedor de jogos e líder técnico com 6 anos de experiência em Unity e C#. Atuação do protótipo ao lançamento em jogos para PC, mobile e WebGL e aplicações AR/VR. Liderança de equipes de até 10 desenvolvedores, com atuação direta em gameplay, UI, ferramentas de Editor, otimização, porting e automação. Experiência em 10 plataformas e lojas e 2 anos de live ops em jogos publicados.

Competências

- **Engines e linguagens:** Unity, C#, Unreal Engine, Godot, Cocos Creator e TypeScript.
- **Gameplay e sistemas:** mecânicas 2D/3D, física, Input System, UI/Canvas, Addressables, NavMesh, shaders e ferramentas de Editor.
- **Produção:** Git, Scrum, CI/CD, integração com APIs e backend, refatoração de código legado e otimização mobile/WebGL.

Experiência profissional

Vários contratos ocorreram em paralelo; os períodos refletem essa trajetória.

Desenvolvedor Unity | Cafundó Estúdio Criativo

Set/2025 - Dez/2025 | Contrato de curta duração

- Refatoração de código legado e integração de backend e serviço de LLM em aplicação para totem customizado.

Desenvolvedor Unity | NukeArts

Ago/2025 - 2026 | Contrato sob demanda

- Porting de jogos para a Epic Games e desenvolvimento de protótipos conforme demandas do estúdio.

Desenvolvedor Unity | Rockhead Games

Fev/2025 - Jul/2025 | Contrato de curta duração

- Starlit World: interfaces, spawn de inimigos e mecânicas de gameplay em uma base de código existente.
- Refatoração da UI legada para Unity Canvas e participação na migração para Unity 6 antes da Gamescom Latam 2025.

Líder Técnico e Desenvolvedor de Jogos | Banana Games

Jan/2025 - 2026

- Desenvolvimento de projetos 2D para WebGL em Unity e Cocos Creator, com liderança técnica e apoio à automação da pipeline.

Experiência profissional (continuação)

Desenvolvedor Unity | Lizard Mountain

Ago/2024 - Dez/2025

- Gameplay para dois jogos cozy em pixel art e point-and-click, com mecânicas de tempo e ação rápida; integração de arte, áudio e efeitos.

Desenvolvedor Unity | Lion Midia e Entretenimento Ltda

Dez/2023 - Dez/2024 | Contrato de 1 ano

- Desenvolvimento de aplicações de realidade aumentada e porting para iOS/iPad.
- Construção de pipeline de CI/CD para agilizar entregas e implantação.

Desenvolvedor Unity | Pastorelli Studios

Nov/2022 - Nov/2024

- Mecânicas e sistemas de terror 3D com perseguição por inimigo controlado por IA e de um roguelike com hordas de inimigos.

Líder de Desenvolvimento de Jogos | Triplano Games

Out/2022 - 2026 | Desenvolvedor Unity: Jun/2022 - Out/2022

- Promoção a líder após ingresso como desenvolvedor. Liderança de equipes de até 10 devs com Scrum, planejamento de tarefas, coordenação de entregas e avaliação de viabilidade técnica.
- Implementação de gameplay, sistemas, ferramentas de Editor, automações, pipelines e integração com backend em projetos mobile, PC, AR e VR.
- Como desenvolvedor: prototipagem, integração de recursos e otimização de jogos e aplicações mobile/WebGL.

Desenvolvedor Unity | NukeArts

Set/2020 - Mar/2023

- Jogos para Steam do protótipo ao lançamento: interfaces, mecânicas e shaders customizados.
- Ferramentas internas para automatizar processos da equipe de arte e apoiar a produção em escala.

Plataformas e lojas

Steam, Epic Games Store, App Store, Google Play, Amazon Appstore, Meta, itch.io, Tilt Five, AirConsole e CrazyGames.

Formação e idiomas

- **Ciência de Dados (em andamento)** | UNIVESP | 2026 - 2030 (previsão).
- **Jogos Digitais** | FATEC Lins | 2017 - 2019.
- **Técnico em Informática** | ETEC Cafelândia | 2015 - 2016.

Português: nativo | Inglês: C1.