

Ariel Moreira Martins

Desenvolvedora de jogos generalista

[Portfólio](#)

ariel.moreiram@outlook.com

Habilidades

| | | |
|------------------------------|---------------------|---------------------------|
| Unity | C# | HLSL |
| Construct | Lua | Game design |
| Blender | Python | Technical Art |
| Adobe Substance | Java | Pixel Art |
| Gerenciamento de comunidades | HTML/Javascript/CSS | Gerenciamento de projetos |

Formação

Bacharelado em Jogos Digitais

Centro Universitário Senac Santo Amaro
Fevereiro 2020 - Dezembro 2024

Tecnólogo em Produção Multimídia

Centro Universitário Senac Santo Amaro
Fevereiro 2018 - Dezembro 2019

Experiência

Lead de programação

Flok (Woodwork Game Studio)
Janeiro 2026 - Junho 2026

Responsável por toda a programação e tech art do projeto, desde desenvolvimento dos sistemas de gameplay e implementação de conteúdo, até a confecção de VFX e desenvolvimento de ferramentas para auxiliar o trabalho de outros membros da equipe. O jogo Flok possui muitos sistemas desenvolvidos especificamente para ele, já que atua como overlay no monitor ao invés de se manter a uma janela dedicada, e por isso precisa se comunicar diretamente com o sistema operacional da máquina.

Programadora multiplayer

Cutucadores (Woodwork Game Studio)
Abril 2025 - Novembro 2025

Contratada como freelancer para realizar diversas correções no sistema do jogo Cutucadores, com foco em problemas de conexão, otimização e

qualidade de vida. Também tive liberdade para refatorar boa parte do código, o que facilitará a adição de novas features no futuro.
Solo dev/Desenvolvedora generalista

Violeta

Novembro 2023 - Abril 2025

Responsável por todo o jogo, desde sua concepção e desenvolvimento em todos os aspectos, até sua divulgação e exposição em eventos de jogos e cultura. Além disso, Violeta foi selecionado em terceiro lugar no Edital nº 06/2023/SPCINE Laboratório de Game Design: Conceito de Games 2023.

Trabalho Voluntário

Embaixadora

EAI! Jogos

Janeiro 2025 - Presente

Responsável por divulgar o evento, estar em contato com o público e fornecer feedback à organização, também tendo acesso a cupons de desconto para distribuir para o público.

Cofundadora

Coletivo Trans de Gamedevs

Junho 2024 - Presente

Responsável pela idealização, realização e divulgação dos diversos tipos de eventos do coletivo, além do gerenciamento de sua comunidade, com o objetivo de proporcionar mais oportunidades para pessoas trans da área de jogos.

Vice-presidente

HUG SP

Janeiro 2024 - Janeiro 2026

O HUG-SP é uma iniciativa originada da vontade de diversos representantes de cursos de desenvolvimento de games em São Paulo de unir o universo acadêmico de games com o mercado de trabalho. Assim, a HUG busca trazer suporte e visibilidade aos estudantes, quantificar e mapear as necessidades e características dos graduandos de game design em SP, bem como facilitar e auxiliar a entrada dos universitários no mercado de trabalho. Como vice-presidente, estou envolvida em todas as iniciativas do HUG, como por exemplo: organização de eventos para networking; pesquisas acadêmicas para entender a posição do universitário na área; palestras, workshops e game jams para enriquecer a graduação dos universitários; divulgação de projetos feitos por universitários para o mercado de trabalho; entre outras.