

Maya Fernandes

Rua Emboacava, 44
São Paulo, SP, 03124-010
+55 11 96373-1122
mayafernandes256@gmail.com
Portfólio: mayafernandes.com

EXPERIÊNCIA

Naruto Storm Online — Desenvolvedora de jogos independente

DEZEMBRO 2017 - PRESENTE

Reformulação total da experiência de Minecraft em um servidor MMORPG baseado no universo de Naruto, que já atingiu mais de 100 mil jogadores únicos.

Idealizei e desenvolvi o projeto desde o zero, criando diversos sistemas, como por exemplo: combate baseado na obra, sistema de equipamentos únicos, vilas criadas e gerenciada por jogadores, entre outros.

Bleach Soul Overflow — Desenvolvedora de jogos e gerente de projeto

NOVEMBRO 2023 - JULHO 2025

Reformulação profunda da experiência de Minecraft, trazendo um sistema de combate inspirado em jogos Soulslike para um servidor MMORPG baseado no universo de Bleach. Além do trabalho como Game Designer e programadora, também fui responsável por gerenciar toda a equipe envolvida no projeto.

Touhou: Youkai Party — Programadora, Game Designer e Artista

ABRIL 2023 - OUTUBRO 2023

Jogo roguelike com elementos de bullet hell, inspirado em Vampire Survivors. Feito no GameMaker2.

Ocean Hero — Programadora, Game Designer e Gerente de projeto

NOVEMBRO 2025 - ATUAL

Jogo incremental sobre salvar o oceano, para dispositivos móveis. Feito na Unity.

HABILIDADES

Desenvolvimento de jogos em diversas engines (Unity, GameMaker2, Unreal e Roblox Studio)

Domínio de linguagens de programação (Java, C# e Python)

Design de som

Composição musical

Habilidades avançadas em suite Adobe (Photoshop, Premiere Pro, After Effects)

Habilidades avançadas em Digital Audio Workstations (FL Studio e Ableton)

Pixel Art

UI/UX Design

IDIOMAS

Português nativo; Inglês fluente

FORMAÇÃO

Alura — Formação Java (Orientação a Objetos)

CONCLUÍDO EM FEVEREIRO DE 2022

Alura — Outros Cursos

2022 - ATUAL

Design Patterns em Java: boas práticas de programação

Java 8: conheça as novidades dessa versão

Game Design: definindo os princípios de um jogo digital

Figma

Java Collections: Dominando Listas, Sets e Mapas

Lua: do zero ao jogo

SOLID com Java

UX Design: Conheça o universo da experiência em produtos digitais

UX Design: Criação de personas

UX Design: Mapeamentos estratégicos

Java e java.io

Java e java.lang

PROJETOS

Palestra na Fábrica de Cultura 4.0 (São Bernardo do Campo)

— Monetização de Jogos Como Serviço

22 DE NOVEMBRO DE 2024

Realizei uma palestra na sala de Coworking compartilhando minha experiência de anos trabalhando com Jogos Serviço, usando Roblox, Minecraft e Fortnite como exemplo.