

Maya Fernandes

São Paulo, SP

+55 11 96373-1122

mayafernandes256@gmail.com

Portfólio: mayafernandes.com

EXPERIÊNCIA

Naruto Storm Online — *Game Designer & Desenvolvedora*

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: combate baseado na obra, sistema de equipamentos únicos, vilas criadas e gerenciadas por jogadores, entre outros.

Trabalhei em Game Design e desenvolvimento em Java (utilizando APIs e frameworks, como Forge e Bukkit/Spigot) com a realização de atualizações contínuas, guiadas por métricas e feedback dos jogadores.

Bleach Soul Overflow — *Game Designer, desenvolvedora & 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.

Também fui responsável por gerenciar toda a equipe envolvida no projeto (programadores, artistas e designers), definindo escopo, prioridades e entregas para atualizações mensais.

Touhou: Youkai Party — *Desenvolvedora, Game Designer & Artista*

ABRIL 2023 - OUTUBRO 2023

Jogo roguelike com elementos de bullet hell, inspirado em Vampire Survivors. Implementei mecânicas, sistemas e UI utilizando GameMaker Studio 2. Atuei também na criação de assets visuais e identidade artística do projeto.

Ocean Hero — *Programadora, Game Designer & Gerente de projeto*

NOVEMBRO 2025 - NOVEMBRO 2025

Jogo incremental sobre salvar o oceano da poluição marítima, para dispositivos móveis. Feito na Unity em dois dias para a GameJamPlus 25/26.

HABILIDADES

Java: Spring, Bukkit, Forge

Python: Data Analysis usando Pandas

C#: Unity

HTML, CSS & JavaScript

UI/UX Design: Design Thinking, Personas, UX Research

MySQL, PostgreSQL, SQLite & MongoDB

Habilidades avançadas em suite Adobe: Photoshop, Premiere Pro, After Effects, Illustrator

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

Design de som e Composição musical

Pixel Art

GAME ENGINES

Unity: ScriptableObjects, Cinemachine, UnityEvents

GameMaker Studio 2: Shaders (GLSL), Surfaces, Data Structures

Unreal: Blueprints

Roblox Studio: Client-Server Architecture

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.