



MIGUEL F. CORBO

SOBRE MIM

Amante da produção de jogos, trabalhando na área como **GAMEPLAY PROGRAMMER E UI/UX DESIGNER HÁ 6 ANOS**

Focado em agregar ao time com códigos limpos e bem documentados.

INFORMAÇÕES PESSOAIS

24 ANOS
SÃO PAULO - SP
(21) 97487-3214
MFONSECACORBO@GMAIL.COM

FORMAÇÃO ACADÊMICA

GAME DESIGN - PROFISSIONALIZANTE

CURSOS

DESIGN GRÁFICO - ESCOLA ZION (2016)
MARKETING E LIDERANÇA - LEGACY (2020)

SOFTWARES

UNREAL ENGINE	● ● ● ● ●
VISUAL STUDIO	● ● ● ● ●
C++	● ● ● ● ●
UNITY	● ● ● ● ●
PYTHON	● ● ● ● ●
POSTGREE	● ● ● ● ●
REST API	● ● ● ● ●

IDIOMA

INGLÊS FLUENTE
- EF SET ENGLISH CERTIFICATE 79/100
(C2 PROFICIENT)

JOGOS LANÇADOS

DKPLAY
FERRAMENTA DE VISUALIZAÇÃO DE
MAQUETES 3D A PARTIR DE UMA
TELA TOUCH

FLUNKY FARM
DISPONÍVEL NA STEAM E TEMOS ACESSO
AOS DEVKITS DE CONSOLES PARA PORT.

ODISSEIA
FERRAMENTA DE APRENDIZADO
GAMIFICADO UTILIZADA NAS ESCOLAS DE
MARICÁ-RJ

EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

ORTIZ GAMING

2026 - PRESENTE

Desenvolvedor Pleno Front-end

- Desenvolvimento de jogos utilizando Godot Engine
- Implementação de funcionalidades e sistemas de interface para produtos de jogos.
- Correção de problemas, manutenção e evolução das funcionalidades existentes.
- Colaboração com a equipe de desenvolvimento na criação e evolução de novos produtos.

HUB SAMPA GAMES / IBRC

2025 - PRESENTE

Coordenador Game Dev

- Coordenação da área de Desenvolvimento de Jogos e acompanhamento das atividades dos alunos.
- Criação de materiais didáticos, aulas e conteúdos voltados ao desenvolvimento de jogos.
- Organização e acompanhamento de professores, projetos e entregas da área de Game Dev.
- Realização de mentorias e suporte técnico e pedagógico aos alunos e equipes.

DIGITAL KEY (FREELANCER)

2024 - PRESENTE

Programador responsável por toda movimentação e programação geral

- Refatorar e portar o código feito anteriormente na UE4 para UE5 focado em melhorar a qualidade gráfica necessária para apresentação de projetos.
- Criação de Projetos em VR COM C++ com foco na construção civil para apresentação de projetos em feiras e empreendimentos em lançamento.
- Criação de Projeto em AR e POSTGREE com foco no aprendizado da medicina em faculdades dando uma experiência antes do primeiro contato em cirurgias, salvando dados e pontuações em banco de dados (AWS).
- Portar códigos de BLUEPRINT para C++ com foco em otimizar o cálculo feito em programação base dos projetos.
- Responsável por documentar todo o passo a passo de criação do código focado em facilitar futuros programadores a entrarem no projeto.



MIGUEL F. CORBO

SOBRE MIM

Amante da produção de jogos, trabalhando na área como **GAMEPLAY PROGRAMMER E UI/UX DESIGNER HÁ 6 ANOS**

Focado em agregar ao time com códigos limpos e bem documentados.

INFORMAÇÕES PESSOAIS

24 ANOS
SÃO PAULO - SP
(21) 97487-3214
MFONSECACORBO@GMAIL.COM

FORMAÇÃO ACADÊMICA

GAME DESIGN - PROFISSIONALIZANTE

CURSOS

DESIGN GRÁFICO - ESCOLA ZION (2016)
MARKETING E LIDERANÇA - LEGACY (2020)

SOFTWARES

UNREAL ENGINE	● ● ● ● ●
VISUAL STUDIO	● ● ● ● ●
C++	● ● ● ● ●
UNITY	● ● ● ● ●
PYTHON	● ● ● ● ●
POSTGEE	● ● ● ● ●
REST API	● ● ● ● ●

IDIOMA

INGLÊS FLUENTE
- EF SET ENGLISH CERTIFICATE 79/100
(C2 PROFICIENT)

JOGOS LANÇADOS

DKPLAY
FERRAMENTA DE VISUALIZAÇÃO DE
MAQUETES 3D A PARTIR DE UMA
TELA TOUCH

FLUNKY FARM
DISPONÍVEL NA STEAM E TEMOS ACESSO
AOS DEVKITS DE CONSOLES PARA PORT.

ODISSEIA
FERRAMENTA DE APRENDIZADO
GAMIFICADO UTILIZADA NAS ESCOLAS DE
MARICÁ-RJ

EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

WIBX COMPANY

2024 - 2026

Gameplay Programmer & Tech UI

- Aplicação e programação das Interfaces do game com criação de SDF's e Atlas (Tech UI): Tela de Login e Cadastro; Loja e Inventário; Seleção de Poderes; Seleção de Personagem; Customização de Personagem.
- Criação do sistema de inventário e loja integrado com Rest API.
- Criação e implementação do Sistema de Login e Cadastro de Usuários com Rest API.
- Responsável pela criação da API e Verbos para comunicação na Unreal Engine.
- Implementação e replicação dos poderes e vestuário utilizado pelo jogador na partida (Multiplayer).

EDUCAR GAMES (www.educargames.com.br)

2023 - 2025

Lead Gameplay Programmer focado na imersão do usuário dentro do game.

- Responsável por liderar a equipe de programadores na parte de gameplay e entrega de tarefas.
- Criação de Sistema de Crafting, Trading e Inventário dos players com C++ e salvando informações na API.
- Íntimo contato com Clickup e Perforce para controle de entrega de tarefas, horas gastas e versionamento para controle de crise.
- Responsável pela refatoração de códigos antigos para otimização para C++ seguindo o POO em vista de um código mais leve mediante qualquer plataforma.
- Responsável pela criação, programação e implementação da interface de usuário no MOBILE e PC.
- Responsável pela programação do suporte ao controle de todo o jogo envolvendo movimento de mouse pelo analógico e botões atrelados a interface.

ESCOLA ZION

2019 - 2022

Coordenador Acadêmico e Professor de game design

- Ministrar aulas de Game Design do plano de curso de 2 anos envolvendo programas como: UE4 & UE5, MAYA, BLENDER, VISUAL STUDIO, ZBRUSH.
- Liderar equipe de professores fazendo a avaliação diária de suas aulas e explicações sobre os códigos apresentados no conteúdo.
- MINISTRAR AULAS de C++ e POO focada em códigos limpos e criação de sistemas.
- Avaliador principal do Projeto de Conclusão de Curso e encaminhamento dos projetos e alunos ao mercado de trabalho.
- Contato com empresas de jogos para organização de eventos de contratação de alunos e avaliação dos trabalhos realizados para empresas.