

Christhian Almir Gruhn

Game designer e desenvolvedor independente de jogos

Celular & WhatsApp: +55 (45) 99980-8584

E-mail: cgruhh@gmail.com

Discord: [gruhh#6986](#)

Portfólio: gruhh.com/criacoes

Blog: mododejogo.com.br

Assinatura: [@gruhh](#)

Facebook: facebook.com/christiangruhh

LinkedIn: linkedin.com/in/gruhh

ArtStation: artstation.com/artist/gruhh

Behance: behance.net/gruhh

SoundCloud: soundcloud.com/gruhh

GitHub: github.com/gruhh

Lattes: lattes.cnpq.br/0287753349197494

Nascimento: 26 de setembro de 1988, Brasil.

Residência: Foz do Iguaçu/PR - Brasil (disponível para realocação imediata)

Sou graduado em publicidade e jogos digitais, e estou terminando minha especialização em game design. Busco a entrada no mercado de jogos com o objetivo de colaborar com soluções e execuções de projetos de desenvolvimento de jogos, e ao mesmo tempo adquirir conhecimento.

Trago o estudo na área de game design, nos últimos 4 anos, e a experiência prévia da área de comunicação e marketing como uma perspectiva para a construção de jogos com foco no design de experiências novas.

Estou aberto para projetos, oportunidades, amizades, aventuras e desafios. E gostaria de apresentar a minha possibilidade de contribuição:

- Criar, prototipar e validar conceitos de jogos de forma rápida, em busca de experiências novas, com um processo livre ou a partir de briefings.
- Arquitetar a ponte de comunicação de informações entre jogo, jogadores e mercado.
- Elaborar propostas e conteúdo para diferentes gêneros e plataformas, com rápida adaptação à mudanças, sejam jogos de entretenimento, sérios ou advergames.
- Formular soluções criativas através de sistemas de jogo, mecânicas, interfaces, narrativas e funcionalidades, com foco em diversão, percepção, balanceamento e monetização ética.
- Planejar e executar testes de qualidade e de jogabilidade, internos e externos.
- Fomentar projetos em equipe com princípios de iteração rápida.
- Documentar os processos de design e o pensamento estratégico do jogo como produto fundamentado em princípios de marketing e game design.
- Implementar gameplay e lógica em diferentes engines e linguagens.
- Propôr soluções estéticas que contribuam para toda a percepção de MDA.

COMPETÊNCIAS EM JOGOS

Design de Jogos (Intermediário):

Criação, prototipagem e validação de conceitos de jogos. Design de sistemas de jogo, lógica, mecânicas, fluxo, interfaces, controle e interação. Documentação e plano de negócios. Redação de narrativas, high concept, loop de jogabilidade. Planejamento, execução e análise de playtest. Estudo e análise de jogos. Design de conteúdo e pesquisa para produção.

Desenvolvimento de Jogos (Intermediário):

Implementação de gameplay nas engines Unity, Unreal Engine, Construct, Game Maker e LÖVE. Programação nas linguagens C#, C++, Lua. Refatoração e código limpo.

Arte e Estética para Jogos (Básico):

Arte 2D com foco em Pixel Art. Modelagem 3D com foco em low poly style no Blender e 3ds Max. Escultura digital estilizada no ZBrush e retopologia de modelos. Texturização por projeção e através do Quixel, Substance Painter, Substance Designer e Bitmap2Material. Concept de ambientes e pintura digital no Photoshop. Conhecimentos básicos de animação 3D e 2D. Composição de música para jogos com foco em chip sound no FL Studio e Logic Pro X.

COMPETÊNCIAS EM OUTRAS ÁREAS

Desenvolvimento Web, Aplicativos e Sistemas:

Desenvolvedor em mais de 50 sites de diferentes níveis de complexidade (back-end, front-end, full stack), solo e em equipe. Programador de mais de 10 softwares e aplicativos (Android e iOS). Experiência na implantação de sites em Wordpress. Utilização de PHP, ASP, SQL, HTML 5, CSS/SASS, Javascript. Experiência básica com Python, Java, Go.

Marketing e Comunicação:

Planejamento e execução em projetos de comunicação, planos de marketing e de criação de produtos. Foco em marketing digital, produção de conteúdo para mídias sociais e blogs, pesquisa de mercado, direção criativa e design de identidades visuais. Corel Draw.

Organização de Eventos:

Coordenação de marketing em mais de 20 eventos (locais à mundiais) e 20 sub-eventos, direção de arte em campanhas, planejamento e execução logística.

Interesses Pessoais:

Cibercultura, Arte Digital e Tradicional, Jogos Digitais, Jogos Analógicos (Tabuleiros e Cartas), Advergames, Jogos Culturais, Jogo como Arte, Sociologia e Filosofia do Jogar, Jogo como Mídia, Comunicação, Propaganda, Blogs, Social Happiness, Vegetarianismo, Brasil em Jogos e a Indústria Nacional.

Design de experiência de participante. Atendimento e organização de equipes. Além do desenvolvimento de softwares de gestão de eventos. Produção de conteúdo antes, durante e após os eventos.

Produção Gráfica:

Coordenação de projetos de diagramação em mais de 40 livros e revistas, além do acompanhamento de gestão gráfica e da criação de projetos visuais para comunicação científica e institucional.

Empreendedorismo:

Sócio de agência durante quase 8 anos. Com a criação de produtos próprios, validação de mvps de startups e atendimento à empresas e instituições.

Idiomas:

Português Brasileiro - Fluente, nativo
Inglês - Nível intermediário
Espanhol - Nível básico, prático

INFORMAÇÕES ACADÊMICAS

Especialização em Game Design

Universidade Positivo - UP (Cursando, 2018 - 2019)

Tecnologia em Jogos Digitais

Universidade Positivo - UP - Curitiba/PR (2015 - 2017)

Bacharelado em Comunicação Social

Propaganda e Marketing com ênfase em Criação – Graduado com Láurea Acadêmica
Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM-RS - Porto Alegre/RS (2009 - 2011)

EXPERIÊNCIA

Game Designer e Desenvolvedor Independente

Gruhh (Brasil) - Agosto/2017...

- Projeto solo de desenvolvimento de jogos independentes.

Artista, Game Designer, Cofundador

BeLudic (Curitiba/PR) - Fevereiro/2015 - Novembro/2016

- Startup universitária de desenvolvimento de jogos independente de Curitiba - PR.

Direção de Criação e Sócio

Elementus Comunicação e Marketing (Foz do Iguaçu/PR e remoto) - Julho/2007 - Junho/2015

Coordenador de Comunicação e Marketing

Federação Internacional de Educação Física - FIEP (Foz do Iguaçu/PR e remoto) - Janeiro/2009 - Janeiro/2015

Coordenador de Comunicação e Marketing

Congresso Internacional de Educação Física - FIEP (Foz do Iguaçu/PR e remoto) - Janeiro/2007 - Janeiro/2015

PROJETOS DESENVOLVIDOS

Team Tun (PC, Em desenvolvimento - 2019)

Game Maker: Studio 2, desenvolvimento solo, platformer, pixel art, 2D

Team Tun está atualmente em desenvolvimento solo (design, programação, arte e música). É um jogo de “plataformas em turnos” onde o jogador deve controlar o avanço de 2 (ou mais) personagens, mas apenas por alguns segundos cada um. Como os personagens se alternam em turnos, cabe ao jogador balancear a ousadia com a segurança no tempo que resta em cada turno.

- Seleção Oficial do Festival de Jogos do SBGames 2018, na categoria Profissional.
- Desenvolvimento de todo o projeto, exceto efeitos sonoros.
- teamtun.com

quad (Mobile e Web, 2017)

Unity, desenvolvimento solo em 14 dias, puzzle de movimentação, 2D simulado

quad é um jogo casual de puzzles minimalistas em que você precisa encontrar a movimentação correta conforme os padrões de movimento. Desafie a sua percepção espacial e encontre os melhores caminhos para terminar no local correto! Com mais de 50 puzzles no lançamento.

- Desenvolvimento de todo o projeto, exceto efeitos sonoros.

- gruuh.com/project/quad
- Jogue: gruuh.itch.io/quad (Web) ou gruuh.com/acesso-quad (Android)

Sórtia (PC, 2016)

Unity, em equipe, puzzle de interação com luzes, 3D, low poly style

Em Sórtia, o jogador assume o papel de um personagem que tem como objetivo desvendar a solução de desafios desenvolvendo suas habilidades de controle e dedução, enquanto descobre um pouco mais da história deste universo fantasioso em que ele acaba de acordar.

- Design desenvolvido em time com 4 pessoas.
- Redação da história narrativa
- Direção de arte
- Criação e animação do personagem
- Composição da música principal (com 2 variações) e de alguns efeitos sonoros
- Estruturação e análise dos dados de gameplay (playtest)
- gruuh.com/project/sortia
- Jogue: gruuh.com/download-sortia (Demo PC)

Como Vender Picolés (Web e PC, 2015)

Unity, em equipe, jogo educativo, gestão de recursos por dia de ação, 3D, low poly style

Um jogo educativo-casual onde o jogador precisa utilizar a sua visão empreendedora para administrar as atividades de um pequeno vendedor de picolés. Assim, o jogador traça um caminho que o personagem irá percorrer, procurando seguir os acontecimentos diários, para acumular dinheiro e comprar novos sabores e equipamentos.

- 2º colocado no 4º Concurso de Desenvolvimento de Jogos Empreendedores do Sebrae
- Design desenvolvido em time com 4 pessoas.
- Criação, animação e variação visual do personagem
- gruuh.com/project/como-vender-picoles

Save the Hats (PC e Web, 2017)

Unity, game jam, em equipe, sobreviva às ondas, pixel art, 2D

- Jogue: teamhat.itch.io/save-the-hats (Web)

Card Trip (Analógico, 2017)

Tabletop Simulator e físico, desenvolvimento solo, deck-building com set collection, jogo de cartas

- Regras: gruuh.com/acesso-cardtrip

tini - O Pequeno Mundo (Mobile e Web, 2017)

Unity, desenvolvimento solo em 14 dias, aventuras em semi-roguelike, 3D, low poly style

- Jogue: gruuh.itch.io/tini (Web) ou gruuh.com/acesso-tini (Android)

V (Mobile, 2017)

Unity, desenvolvimento solo em 14 dias, puzzle de movimentação, 2D

- Jogue: gruuh.com/acesso-v (Android)

As Histórias de Caelum (PC, 2017)

Unity, em equipe, puzzle de movimentação, 3D

- Jogue: gruuh.com/download-caelum (Demo PC)

Naturez4 (Web, 2016)

Unity, desenvolvimento solo em 72h, jogo educativo, estratégia em turnos, cartas de ação, 2D

Qorxu (PC, 2016)

Unity, em equipe, shooter de alta dificuldade, 3D

Insomnia - A torre dos sonhos (Mobile, 2015)

Unity, em equipe, platformer de alta dificuldade, 2D, pixel art

- Jogue: gruuh.com/acesso-insomnia (Web Port Version)

A Grande Festa (Analógico, 2015)

Protótipo físico, em equipe, jogo de tabuleiro, percepção espacial e gestão de recursos

Shinobi Pocket Legends (Mobile, 2015)

Unity, em equipe, multiplayer local, clicker-idle-battle, pixel art, 2D

Tiny Space Traveler (Mobile, 2015)

Unity, em equipe, roguelike por turnos, pixel art, 2D

– Jogue: gruuh.com/acesso-tinyspace (Web Port Version)

Mário e a Poesia (Web, 2015)

Construct 2, game jam, desenvolvimento solo, slow beat 'em up, poesias semi-procedurais, pixel art, 2D

– Jogue: gruuh.com/acesso-mario (Web)

Deadly Traps Against Zombies (Mobile, 2015)

Construct 2, em equipe, platformer de alta dificuldade, pixel art, 2D

Biblioteca.cc (Site e Sistema, Web, 2013/2017)

PHP e MySQL, em equipe, open source, informatização rápida de bibliotecas escolares

NosAvalie.com (Site, Web, 2014/2016)

PHP e MySQL, desenvolvimento solo, mvp, marketing em tempo real, pesquisa de satisfação

Mais Poemas (Site, Web, 2014)

PHP, Javascript e MySQL, desenvolvimento solo, experiência artística digital, colaboração

ImortalTricolor.com (Site, Web, 2005/2014)

ASP, desenvolvimento solo, site de conteúdo, comunidade on-line

App Visite Foz do Iguaçu (Aplicativo, Android e iOS, 2012)

HTML5, Javascript e XML, desenvolvimento solo, aplicativo de conteúdo

VisiteFoz (Site, Web, 2008)

ASP, PHP e MySQL, desenvolvimento solo, site de conteúdo, redação e fotografia

Informações adicionais sobre cada projeto: gruuh.com/cv

PRODUÇÕES TÉCNICAS

Pesquisa de percepções de jogadores sobre jogos digitais brasileiros em 2017

Publicação independente (2018). gruuh.com/pesq-jogosbr-2017

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

Sculp - Modelagem de Personagens 3D

ICONIC Academy - EAD - 2018 – em andamento

Design Patterns com C# - Desenvolvimento Avançado

Prof. Rodrigo Santana - EAD/Udemy - 2018 – em andamento

Onde está a Graça - os 25 gatilhos do humor

Perestroika - EAD - 2018 – em andamento

Lua Programming and Game Development with LÖVE

Prof. Kyle Schaub - EAD/Udemy - 2018

Video Game Music: The Complete Composer's Guide

Prof. Steven Melin - EAD/Udemy - 2018

Sound Design 102: Using Synthesis for Music Production

Prof. Jason Allen - EAD/Udemy - 2018

Gerenciamento Ágil de Projetos

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUC Minas - EAD/PUC Minas Virtual - 2018

Data Science in the Games Industry

University of Dundee - EAD/FutureLearn - 2018

Recursos do Anúncio para Campanhas de Aplicativos

Google - EAD/Learn with Google - 2018

Data Analysis with Spreadsheets

DataCamp - EAD/DataCamp - 2018

Pintura Digital: Fundamentos

Escola Revolution - EAD - 2018

Make an Action RPG in GameMaker Studio 2

GameDev.tv - EAD/Udemy - 2018

Jogos Online: Literatura, Nova mídia e Narrativa

Universidade Vanderbilt - EAD/Coursera - 2018

Object-oriented Programming in Python: Create Your Own Adventure Game

Raspberry Pi Foundation - EAD/FutureLearn - 2018

O Setor de Games no Brasil: Internacionalização no setor de games

UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Ministério da Cultura do Brasil - EAD/Lúmina - 2018

Serious Gaming

Universidade Erasmus de Rotterdam - EAD/Coursera - 2018

O Setor de Games no Brasil: Dicas e desafios para empreendedores

UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Ministério da Cultura do Brasil - EAD/Lúmina - 2018

Gamification

FIAP - Faculdade de Informática e Administração Paulista - EAD/SHIFT - 2018

Writing Short Stories

Prof. Jane Bettany - EAD/Udemy - 2018

GAME102x: Video Game Design and Balance

Rochester Institute of Technology (RITx) - EAD/edX - 2018

O Setor de Games no Brasil: Panorama, carreiras e oportunidades

UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Ministério da Cultura do Brasil - EAD/Lúmina - 2018

Introduction to Git for Data Science Course

DataCamp - EAD/DataCamp - 2018

Jogos Digitais: Como Conquistar o Público Gamer

Escola Brasileira de Games (EBG) - EAD/Udemy - 2017

GAME101x: Video Game Design History

Rochester Institute of Technology (RITx) - EAD/edX - 2017

Game Design and Development: Video Game Character Design

Abertay University - EAD/FutureLearn - 2017

Usando o R como calculadora financeira

IX Fórum de Tecnologia em Software Livre - FTSL e UTFPR - Universidade Tecnológica Federal do Paraná - 2017

The Board Game Developer - Become a game design ninja

GameDev.tv - EAD/Udemy - 2017

How to Draw Everything

SVS - The Society of Visual Storytelling - EAD/SVSlearn - 2017

The Ultimate Drawing Course

Jaysen Batchelor - EAD/Udemy - 2017

11.127x: Design and Development of Games for Learning

Massachusetts Institute of Technology (MITx) - EAD/edX - 2016

Principles of Game Design

Michigan State University - EAD/Coursera - 2016

Story and Narrative Development for Video Games

California Institute of the Arts - EAD/Coursera - 2016

A complexidade sensível: Um paralelo entre videogames e arte

Universidade Estadual de Campinas - EAD/Coursera - 2016

SEO

MestreSEO - EAD - 2013

Assessoria Digital - Evoluindo do Release para a Web 2.0

Escola de Comunicação - Prof. Rodrigo Capella - EAD - 2011

O Processo Criativo - Módulo 1

ESPM-RS - Prof. Charles Watson - 2010

Nome da Marca: Criatividade na Prática - Naming

ESPM-RS - Prof. Flávio Brasil - 2009

Marketing Esportivo

ESPM-RS - Prof. Fernando Trein - 2009

Curso de Formação Política: "Preparando o caminho"

PDT - Partido Democrático Trabalhista - 2008

Como Produzir um Periódico Eletrônico Científico

UNESP - CEVAP - Prof. Benedito Barraviera - EAD - 2006

RECONHECIMENTOS

Seleção Oficial no Festival de Jogos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames 2018 - Categoria Profissional

Jogo: Team Tun - SBC - Foz do Iguaçu/Brasil - outubro de 2018



2º colocado no 4º Concurso de Desenvolvimento de Jogos Empreendedores do Sebrae - SEBRAE

Jogo: Como Vender Picolés - SEBRAE - São Paulo/Brasil - fevereiro de 2016

Láurea Acadêmica - ESPM - 2011

ESPM-Sul - Porto Alegre/Brasil - dezembro de 2011

Mostra de Artes do SBGames 2018 - Seleção na categoria Concept Art

Trabalho: Personagem de Sórtia - SBC - Foz do Iguaçu/Brasil - outubro de 2018

Mostra de Artes do SBGames 2017 - Menção honrosa e seleção na categoria Trilhas Sonoras para Games

Trabalho: Trilha sonora do jogo Tiny Space Traveler - SBC - Curitiba/Brasil - novembro de 2017

Mostra de Artes do SBGames 2017 - Seleção na categoria Ingame Screenshot

Trabalho: quad, um puzzle minimalista - SBC - Curitiba/Brasil - novembro de 2017

Prêmio iBest 2008 - Top 5 na categoria RS

Projeto: imortaltricolor.com - iBest - 2008