

Nonato Sousa | Desenvolvedor Native-to-Unity & Líder Técnico

Fortaleza, Brasil · UTC-3 · nonato.sousa@mundsoftware.com · +55 85 99802-6245

LINKS

Portfólio: <https://mundsoftware.com>

[GITHUB](#)

[LinkedIn](#)

PERFIL

Unity Certified Professional Programmer e líder técnico com mais de 14 anos entregando games, SDKs, XR, produtos mobile nativos e sistemas web em equipes internacionais.

Mais de 8 anos liderando equipes multiculturais e multidisciplinares, incluindo um pod cliente/servidor de sete pessoas no Gold Fish Casino Slots.

Especialista em integrações Native-to-Unity: APIs C# claras apoiadas por Swift, Kotlin, Java e SDKs de plataforma. Publisher da Unity Asset Store e engenheiro de produto atuando em arquitetura, implementação, publicação, mentoria e suporte em produção.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

set. 2025 — atual

Fundador | Desenvolvedor Native-to-Unity, Mundo Software / Assets4Devs

Brasil · Remoto

Desenvolvimento e publicação de SDKs Native-to-Unity, aplicativos mobile nativos e produtos full stack para os mercados brasileiro e internacional.

Principais competências: Unity, C#, Swift, SwiftUI, Kotlin, Java, ASP.NET Core, arquitetura de SDKs, publicação em lojas

- Arquitetura e manutenção de APIs C# sobre pontes Swift, Kotlin e Java para recursos nativos do iOS e Android.
- Publicação e suporte de Multi-Platform Webview, Native Health SDK for Unity, Native 3D Viewer, AHAP Haptics Pro e REST Client Pro na Unity Asset Store.
- Lançamento de Trade Alert, Leitor Hidrômetro, CBBS, Pulse Fit e Guia Auto na App Store, Google Play, watchOS e web.
- Entrega do Café Não Faia, plataforma de pedidos em ASP.NET Core e MySQL com administração, fluxos no WhatsApp Business e impressão de comandas.
- Responsável por arquitetura de produto, assinaturas StoreKit, integrações de backend, CI/CD, gestão de releases, privacidade e suporte em produção.

jan. 2024 — set. 2025

Engenheiro de Software Sênior | Tech Lead, SciPlay / Jahnel Group, empresa Inc. 5000

Brasil

Atuação focada na liderança de uma equipe multidisciplinar de 7 pessoas e no desenvolvimento e gestão de um jogo social de cassino em larga escala, com uma base significativa de usuários.

Principais competências: Unity UI, Animator, Addressables/Asset Bundles, Git, CI/CD, APIs REST, integração de SDKs, análise de desempenho, otimização mobile

- Liderou uma equipe multidisciplinar (cliente/servidor) na entrega de funcionalidades para um grande jogo social de cassino com mais de 300 mil jogadores ativos mensais.
- Liderou o Shockwave, funcionalidade interativa orientada por dados para a economia central do jogo, entregue a mais de 300 mil jogadores ativos mensais.
- Eliminou travamentos de desempenho nas transições de temas do Shockwave por meio de padrões de programação assíncrona e paralela, em colaboração com Tech Art, garantindo jogabilidade fluida a 60 fps em larga escala.
- Definiu padrões de código, diretrizes de arquitetura e limites de desempenho

- Realizou revisões de código e mentoria para garantir sistemas sustentáveis e de fácil manutenção
- Liderou a arquitetura de frontend para sistemas de gameplay, UI e integrações com backend
- Identificou e solucionou problemas complexos em produção utilizando ferramentas avançadas de depuração e profiling, como Sentry e Crashlytics.
- Executou o desenvolvimento ponta a ponta de novas funcionalidades do jogo, abrangendo design, arquitetura, implementação, testes e implantação.
- Colaborou com equipes de backend, produto, arte e QA para definir requisitos técnicos e entregar versões estáveis do jogo em produção.
- Melhorou os tempos de carregamento e o uso de memória em iOS, Android e WebGL, permitindo jogabilidade estável para mais de 300 mil jogadores ativos mensais.

set. 2020 — abr. 2024

Desenvolvedor Unity AR & Líder da Equipe de Comunicação, Antikythera e-Technologies

Brasil

Atuação focada na liderança da comunicação e na criação de soluções de realidade aumentada para diversos setores, coordenando também os esforços de comunicação da equipe.

- Liderou o design técnico de aplicações de RA utilizando Unity, ARCore e ARKit
- Definiu padrões de arquitetura para experiências de RA escaláveis
- Mentorou desenvolvedores e orientou a colaboração entre diferentes disciplinas
- Projetou funcionalidades de RA para atender necessidades específicas de diferentes setores, como visualização arquitetônica e inspeções automotivas, aprimorando a interação com clientes e os processos de tomada de decisão.
- Aprimorou o desempenho e os recursos de rastreamento de aplicações de RA em diversos dispositivos, mantendo precisão e usabilidade em aplicações corporativas.
- Coordenou equipes multidisciplinares, incluindo design, backend e QA, garantindo a entrega pontual de soluções escaláveis de acordo com as especificações dos clientes.
- Liderou os esforços de comunicação da equipe, facilitando a colaboração eficaz entre desenvolvedores, designers e stakeholders para atingir os objetivos dos projetos.

abr. 2016 — abr. 2020

Desenvolvedor de Software & XR, Bugaboo Studio

Brasil

Atuação focada na liderança de equipe multidisciplinar e na criação de aplicações multiplataforma e experiências imersivas em formatos como web, mobile, VR, AR e MR.

- Projetou e implementou aplicações e jogos priorizando escalabilidade, desempenho e experiência do usuário.
- Produziu experiências imersivas de XR utilizando Unity, ARCore, ARKit e outras tecnologias avançadas para atender às demandas de clientes e usuários.
- Integrou diversas tecnologias e plataformas, demonstrando versatilidade em ambientes mobile, desktop e web.
- Entregou soluções completas, da concepção à implantação e manutenção, alcançando altos padrões para diversos setores.
- Pesquisou e integrou tecnologias emergentes, desenvolvendo frameworks reutilizáveis para otimizar o processo de desenvolvimento.

jan. 2014 — abr. 2016

Desenvolvedor Principal de Jogos, Bitllab Technology

Brasil

Supervisionou processos completos de desenvolvimento de jogos para plataformas mobile, web e PC, abrangendo todas as etapas, da concepção à monetização.

- Conduziu todo o ciclo de desenvolvimento de jogos, incluindo ideação, design, programação, testes, publicação e operação contínua.
- Desenvolveu e lançou jogos para mobile, web e PC utilizando Unity e diversas tecnologias, alcançando público global por meio de lojas de aplicativos e canais de distribuição digital.

- Desenvolveu e integrou sistemas e mecânicas essenciais de gameplay, aprimorando o engajamento e a experiência geral dos jogadores.
- Gerenciou o processo de publicação para iOS, Android e PC, garantindo conformidade com as diretrizes das lojas e fluxos eficientes de lançamento.
- Implementou estratégias de monetização, incluindo anúncios, compras dentro do aplicativo e modelos premium, visando maximizar a receita e manter o interesse dos jogadores.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

jan. 2019 — jan. 2021	Pós-graduação em Engenharia de Software, Estácio
jan. 2012 — jan. 2015	Graduação em Desenvolvimento de Jogos, Estácio

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

Tecnologias Principais

Unity, C#, Swift,
SwiftUI, Kotlin, Java,
ASP.NET Core,
JavaScript

Arquitetura

SDKs
Native-to-Unity,
design de sistemas,
módulos, arquitetura
mobile e web

Desempenho

Otimização de
memória, frame pacing,
redução de draw calls,
otimização de GC

Nativo & Produto

ARKit, ARCore,
HealthKit, Health
Connect, StoreKit 2,
OneSignal

Ferramentas

Git, CI/CD, Xcode,
Android Studio,
Crashlytics, Sentry,
Unity Profiler

Plataformas

iOS, iPadOS,
watchOS, Android,
Wear OS, WebGL, PC,
Quest, Vive

Integração com Backend

APIs REST, ASP.NET
Core, MySQL,
autenticação, push
notifications,
integração de SDKs

IDIOMAS

Inglês
Francês

Altamente proficiente
A2

Português

Nativo

CERTIFICAÇÕES

Unity Certified
Professional
Programmer

set. 2025 - set. 2028