

Larini Nicocelli
Santa Catarina, Brasil

+55 (47) 99154-1999 | Inicocelli@gmail.com | <https://www.linkedin.com/in/larini-nicocelli-726906196/>

RESUMO PROFISSIONAL

Game Designer multidisciplinar com mais de 5 anos de experiência e um histórico comprovado de 5 títulos lançados comercialmente e validados. Especializada em integrar design de sistemas centrais, experiência do jogador (UX) e gamificação para criar jornadas coesas e envolventes para públicos diversos. Habilidade em assumir a responsabilidade por todo o ciclo de desenvolvimento (de ponta a ponta) em ambientes independentes (indie), desde o conceito inicial e produção multifuncional até o lançamento comercial, balanceamento e validação de mercado.

HABILIDADES

- **Game Design:** Mecânicas Principais (Core Mechanics), Design de Sistemas, Balanceamento de Jogabilidade, Sistemas de Progressão, Level Design, Gamificação, Documento de Design de Jogo (GDD).
- **UX e Experiência do Jogador:** Testes de Usabilidade, Pesquisa com Usuários, Integração de Jogadores (Onboarding), Wireframes, Fluxos de Usuário (User Flows).
- **Produção e Narrativa:** Pipeline de Ponta a Ponta, Colaboração Multifuncional, Direção Criativa, Design de Narrativa, Criação de Mundos (Worldbuilding).
- **Ferramentas Técnicas:** Unity (2D/3D), Unreal Engine 4, Adobe XD, Adobe Photoshop, CorelDRAW, Microsoft Excel.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

South Bird | Fundadora, Game Designer e Diretora Criativa

Setembro 2022 – Julho 2026 | Remoto

- Dirigi o ciclo de vida de ponta a ponta de 5 títulos comerciais de jogos de cartas de sucesso, conectando game design, ilustração e produção.
- Projetei e balancei mecânicas centrais de jogo, sistemas de progressão e GDDs abrangentes para diversos públicos-alvo, desde jogos infantis educativos e jogos festivos (party games) para adultos.
- Liderei projetos multidisciplinares e gerenciei fases rigorosas de testes com usuários para validar ciclos de jogabilidade (gameplay loops) e garantir alta viabilidade comercial antes do lançamento.

B4T Games | UX Designer (Freelancer)

Abril 2022 – Outubro 2022 | Remoto

- Conduzi pesquisas com usuários e testes de usabilidade rigorosos para o Epic Roller Coasters VR, traduzindo o feedback dos jogadores em melhorias acionáveis de jogabilidade.
- Criei fluxos de usuários, mockups e protótipos de alta fidelidade para otimizar o onboarding de jogadores e a experiência geral em realidade virtual.

Acimit Data Security | UX Designer

Novembro 2020 – Abril 2022 | Brusque, Brasil

- Apliquei princípios de gamificação e design centrado no usuário a uma plataforma de segurança de dados, simplificando significativamente sistemas complexos para os usuários finais.
- Colaborei com equipes de engenharia para alinhar o design de interface à psicologia comportamental, aumentando o engajamento geral do usuário.

WeDev | Game Designer

Outubro 2019 – Julho 2020 | Itajaí, Brasil

- Projetei sistemas de gamificação para aplicativos e produtos de software.
- Criei mecânicas de engajamento e soluções interativas focadas na motivação do usuário, colaborando com equipes multidisciplinares durante o desenvolvimento de produtos.

Qualyteam Gestão da Qualidade | Game Designer (Freelancer)

Novembro 2019 – Março 2020 | Balneário Camboriú, Brasil

- Desenvolvi uma solução gamificada para a plataforma da empresa.
- Trabalhei em conjunto com profissionais de UX para alinhar a experiência do usuário aos objetivos de negócios, aplicando princípios de game design para melhorar o engajamento.

Gestalt Open Innovation | Estagiária de Game Design

Abril 2019 – Julho 2019 | Balneário Camboriú, Brasil

- Participei do desenvolvimento de um jogo mobile no estilo Tower Defense.
- Contribuí para as decisões de game design e processos de desenvolvimento dentro de uma equipe multidisciplinar.

Parceria Full Sail University / UNIVALI | Estagiária de Game Design

Agosto 2018 – Dezembro 2018 | Balneário Camboriú, Brasil

- Participei do desenvolvimento de um nível adicional para o jogo DinoTank.
- Colaborei com uma equipe de parceria acadêmica internacional, contribuindo para o design de jogabilidade e desenvolvimento de conteúdo.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

UNIVALI – Universidade do Vale do Itajaí

Bacharelado em Design de Jogos e Entretenimento Digital | 2017 – 2021

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

- **Certificações:** Bootcamp Mastering Game Mechanics GDS (2026), Curso Completo de Adobe XD (2020), UX & Design Thinking (2020), Gerenciamento de Projetos - UFSC (2020).
- **Idiomas:** Português (Nativo), Inglês (Proficiência Profissional).

TÍTULOS COMERCIAIS PUBLICADOS

Batatas | Game Designer e Ilustradora: Projetou, ilustrou e lançou com sucesso, de forma independente, este jogo infantil, gerenciando todo o fluxo de produção até as vendas comerciais. Conduziu testes direcionados com usuários e iterações para garantir que as mecânicas fossem altamente envolventes, intuitivas e validadas para o público mais jovem.

Amigos do Veneno | Game Designer e Ilustradora: Liderou o ciclo de desenvolvimento de ponta a ponta deste party game para adultos, desde o conceito inicial, passando por playtestings rigorosos, até o lançamento comercial. Projetou as mecânicas principais de cartas e recursos visuais, validando com sucesso o gameplay loop e a experiência do usuário com o público-alvo antes do lançamento.

Phantasms | Game Designer e Produtora: Projetou e balanceou mecânicas principais de blefe para garantir uma experiência de jogo paranormal coesa e tensa. Gerenciou a produção de ponta a ponta, integrando com sucesso os sistemas de jogabilidade à direção de arte visual para entrega comercial.

ConectArte | Game Designer: Desenvolveu e lançou um jogo de cartas educacional e gamificado em parceria com o Instituto de Arte Hirna Martendal. Projetou sistemas de regras matemáticas e mecânicas de cartas com foco estrito no aprendizado, engajamento e acessibilidade.

Perdidos | Game Designer e Produtora: Dirigiu os processos de game design e produção, garantindo que as mecânicas se alinhassem com a visão criativa. Guiou o projeto por todo o pipeline de desenvolvimento, entregando um produto comercial final polido e coeso.