

Leonardo Coyado

 LinkedIn —  Portfólio —  coyadodev@gmail.com —  +55 11 91004-7527

RESUMO

Game Designer e Level Designer apaixonado por criar experiências imersivas e recompensadoras para os jogadores. Minha experiência profissional vai de projetos freelancer a uma atuação como Junior Game Designer na Aeria Canada, onde fui responsável por todo o processo de design: do blockout inicial e prototipação de mecânicas até o balanceamento de níveis. Como fundador do Level Design Café, também me dedico a fortalecer a comunidade de desenvolvedores, compartilhando conhecimento sobre carreira, análises de níveis e técnicas de design.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Fundador *Level Design Café* Jul 2025 - Presente

- Fundou e gerencia o Level Design Café, uma comunidade aberta para a socialização e o aprimoramento de Level Designers, com foco em fortalecer a indústria de jogos no Brasil.

Game Designer / Level Designer Autônomo *Lightkeeper's Machine* Jul 2021 - Jan 2025

- Projetou e documentou conceitos de jogo e sistemas de gameplay através de GDDs para diversos clientes internacionais.
- Criou protótipos de níveis (blockouts) e puzzles focados em diferentes loops de gameplay para múltiplos projetos, desde Metroidvanias a jogos de sobrevivência.
- Estruturou a progressão do jogador, arcos narrativos e sistemas de jogo, sendo elogiado pela lógica e clareza da documentação e pela comunicação proativa durante o processo.

Junior Game Designer *Aeria Canada Studio Inc.* Fev 2022 - Out 2023

- Responsável pelo rebalanceamento de mais de 100 níveis em múltiplos projetos, utilizando análise de dados para otimizar a experiência e a retenção do jogador.
- Liderei a criação e implementação de eventos sazonais, desenvolvendo novas mecânicas, níveis e sistemas de recompensa para aumentar o engajamento em jogos mobile.
- Atuei na reestruturação de níveis e sistemas de jogo existentes para resolver problemas de design fundamentais, como progressão "pay-to-win" e loops de gameplay repetitivos.
- Colaborei em todo o ciclo de design, desde a ideação e prototipagem de novas mecânicas e economias de jogo até a criação de GDDs e documentação técnica.

Desenvolvedor de Jogos *Little Giants Studio* Jul 2020 - Jul 2020

Criação de mecânicas de jogos educativos e documentação GDD (Game Design Document).

PROJETOS

DreamWare - Vencedor da Webjam [Link para o Jogo](#)

Jogo vencedor da CrazyGames Webjam, desenvolvido em 48 horas com o tema 'velocidade'.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

2019 - 2021 **Impacta Tecnologia**

2017 - 2019 **Senac Brasil**

Tecnólogo em Jogos Digitais

Técnico em Tecnologia da Informação

CURSOS E CERTIFICAÇÕES

2025 **Fundamentals of Level Design with Unreal Engine**

Coursera (Em andamento)

2025 **Introduction to Game Design**

Epic Games & Coursera

2024 **Game Design Experience**

Baptista

COMPETÊNCIAS

Habilidades de Design

Level Design, Game Design, World Building, Balanceamento de Jogo, Mecânicas de Jogo, Design de Puzzles, Experiência do Usuário (UX), Prototipagem & Blockout, Narrativa Ambiental, Layout 3D, GDDs.

Engines & Software

Unreal Engine, Unity, Source Engine.

Produção e Profissionais

Produção de Jogos, Pré-Produção, Scrum, Gamificação, Direção Criativa, Resolução de Problemas.