# Bruno Lanzarotti

**Produtor de Games · Fundador da Firecast Studio · Mentor de Produção**

blanzarotti@gmail.com · linkedin.com/in/bruno-lanzarotti-a1aa5014 · Rio de Janeiro · Trabalho remoto

Produtor de games com doze anos tocando um estúdio independente. Lancei Sword Legacy: Omen, RPG tático publicado pela Team17 (primeiro título latino-americano no selo): mais de 305 mil downloads, US$ 160 mil de receita e 5 prêmios internacionais. Hoje produzo o Folklash e mentoro estúdios em produção, escopo e preparação para publishers.

## EXPERIÊNCIA

**Mentor de Produção** · Playbor — 2026 – hoje

- Reconstruí o processo de produção de 3 estúdios independentes: 3 pipelines redesenhados e 3 MVPs definidos, com diagnóstico de escopo e critérios objetivos de go/no-go na pré-produção.
- Preparei os mesmos 3 estúdios para negociar com publishers e investidores globais: pitch decks, ensaio de negociação e análise de viabilidade comercial.

**Fundador / Produtor** · Firecast Studio — 2013 – hoje

- Lancei Sword Legacy: Omen (Team17): mais de 305 mil downloads, US$ 160 mil de receita e 5 prêmios internacionais, liderando um time multidisciplinar de 10 pessoas do conceito ao lançamento.
- Diversifiquei a receita além dos jogos com 2 projetos corporativos de gamificação e automação, usando o mesmo pipeline de produção.
- Mantive o estúdio operando por 12 anos num mercado de alta rotatividade. Hoje produzo o Folklash, selecionado para o Brazil Games Accelerator.

**Mentor de Negócios** · Hacking Rio — 2018

- Mentoria para startups e empreendedores de tecnologia em desenvolvimento de negócios.

**Fundador / Produtor** · Beegames — 2009 – 2012

- Montei um estúdio de jogos do zero: 5 títulos publicados em 3 anos, time de 17 pessoas.

**Sócio / Designer UX-UI / Produtor** · Mobee — 2010 – 2011

- Entreguei 5 apps para marcas e eventos nacionais, incluindo os apps oficiais da Copa América, Copa do Brasil 2011 e SWU 2011.

**Designer** · CopacabanaBrasil · Freelancer · Detrup Design — 2000 – 2009

- Direção de arte, branding e comunicação visual para clientes corporativos.

## FORMAÇÃO E CERTIFICAÇÃO

- Especialização em Animação e Tecnologias Interativas, Infnet
- Design Gráfico, PUC-Rio (curso)
- Scrum Master certificado

## IDIOMAS

Português (nativo) · Inglês (profissional)

## COMPETÊNCIAS

Produção de jogos · Escopo e roadmap · Ágil (Scrum) · Pitch para publishers e investidores · Game design (RPG tático, card games) · UX/UI · Liderança de times

## RECONHECIMENTO

Sword Legacy: Omen · Best Game, IndieX (Lisboa Games Week 2018) · Best Game, LeBlanc Awards · Melhor Narrativa, SBGames 2016 · Finalista, SXSW Gamer's Voice 2019 · Indicado, BIG Festival e Indie Prize Europe