

Pedro Gabriel Guimarães Fernandes

Brasileiro, solteiro, 25 anos

São Paulo - São Paulo, Brasil

Telefone: (11) 99888-8635

Email: pedrogabriel0412@gmail.com

Linkedin: www.linkedin.com/in/pedro-gabriel-guimarães-fernandes-224602237

Portfólio: <https://pggfgamedev.com.br/#home>

Objetivo

Meu objetivo é trabalhar como um programador de jogos ou game designer. Como programador de jogos quero utilizar tudo o que aprendi, nos meus anos profissionais e escolares, para implementar e otimizar da melhor forma as mecânicas e sistemas, que qualquer projeto necessite. Já como game designer quero utilizar o meu conhecimento na área de jogos e na produção de experiências digitais, desenvolvido ao longo dos anos para desenvolver projetos em variados gêneros e com públicos diversos.

Resumo

Meu nome é Pedro e eu possuo uma graduação em Design de Games pela universidade Anhembí Morumbi. No momento trabalho como programador júnior no estúdio Galactonautas na busca de melhorar minhas habilidades.

Já no período em que era um estudante, participei do desenvolvimento de vários projetos de diversos gêneros de jogos o que permitiu juntar experiências desde então. Nessa época desenvolvia jogos de tabuleiro, jogos para computador e jogos para aparelhos celulares, que foram desde jogo plataforma 2D, a ação e aventura e tower defense em 3D.

Desde a minha introdução ao desenvolvimento de jogos sempre fui mais inclinado a área de programação, agora tenho 6 anos de experiência na área dos quais 3 se passaram durante a faculdade e o restante trabalhando como programador júnior em algumas empresas. Toda essa experiência me permitiu criar conhecimentos tanto nos métodos de desenvolvimento de jogos 2D quanto nos de jogos 3D.

Experiência Profissional

Galactonautas Games & Softwares Ltda

Sep/2022 - Atualmente

Programador Junior; Game Designer

A Galactonautas Games & Softwares é uma empresa voltada à criação de jogos e experiências interativas. Ela fornece serviços de terceirização de serviços, no qual eles iram desenvolver jogos originais ou por comissão, assim como experiências interativas que deixam em dúvida o limite entre jogo e experiência interativa .

Responsabilidades:

- Programador Junior - Implementar sistemas e mecânicas de forma otimizada e dentro das especificações dos clientes; Realizar testes para garantir a funcionalidade do projeto e dos equipamentos necessários para seu funcionamento.
- Game Design - Criar e documentar sistemas e mecânicas; Manter o GDD(Game Design Document) atualizado em relação a alterações nos sistemas e nas mecânicas.

Principais Conquistas:

- Desenvolvimento do jogo original para mobile "Bruce's Gym" (Data de lançamento a se anunciada)
- Exibição da cena "Cobra Grande" na exposição "Terra de Gigantes" no SESC Guarulhos(May/2023 - Setembro/2023)
- Aperfeiçoei ainda mais minhas habilidades com a engine "Unity 3D" e a linguagem "C#".
- Desenvolvi ainda mais minhas habilidades sociais para trabalho em equipe.

Eludica Inovações Ltda**Sep/2020 - Nov/2020****Programador Junior**

Uma empresa focada na criação de jogos web educativos para outras empresas.

Eu trabalhei nela na criação de jogos web 2D para sites, utilizando a engine "Cocos Creator" e "JavaScript".

Responsabilidades:

- Implementação de mecânicas.
- Montagem de scenes e UI

Principais Conquistas:

- Conheci e desenvolvi habilidades com a engine "Cocos Creator".
- Aperfeiçoei minha habilidades com a Linguagem de programação "JavaScript"
- Participei do desenvolvimento do jogo para a "Corrida Cartoon" de 2020.

Programador Freelancer**Jan/2021 - Atualmente**

Durante os últimos anos tenho estado aberto a trabalhos como freelancer, pequenos projetos ou ajustes que necessitem de um pouco de atenção e trabalho. Graças a isso tive a oportunidade de trabalhar com projetos para a PC e Web, inclusive um sobre tornar o game acessível a deficientes visuais.

Responsabilidades:

- Desenvolvendo ou ajustando sistemas e mecânicas quando o projeto necessita.
- Realizando as mudanças necessárias na programação e interface para atender o cliente.

Principais Conquistas:

- Aprendi a lidar com prazos e a dialogar com o cliente.
- A oportunidade de aperfeiçoar meus conhecimentos nas engines "Unity" e "Cocos Creator", e com as linguagens "C#", "Javascript" e "Html".
- Aprendi os conceitos de acessibilidade para jogos.

Formação Acadêmica**Graduação em Design de Games**

Universidade Anhembi Morumbi

Ago/2016 - jun/2021

Languages

Ingles - Fluente - FCE Certified(Cambridge English: First)

Espanhol - Intermediário - B1 DELE certificado

Habilidades e Proficiência em Software

Desenvolvimento de jogos: Tenho habilidade forte em varias areas do desenvolvimento de um jogo, incluindo a criação de mecânicas e level design, implementação dos sistemas, a redação de roteiros, a capacidade de dar feedback construtivo sobre a arte tanto 2D quanto 3D, e experiência com projetos de diversos gêneros em várias plataformas.

Proficiência Técnica Avançada:

- Unity3D
- Design Patterns
- C#
- Visual Studio

Proficiência Técnica Intermediária:

- Cocos Creator
- Javascript
- Html
- Adobe Photoshop
- Adobe Ilustrator

Proficiência Técnica Básica:

- Unreal Engine
- C++
- Audacity
- Autodesk Maya
- Android Studio

Jogos Desenvolvidos

Bruce's Gym (2023) - Jogo Idle//Tycoon Mobile(Projeto Comercial)
Programador; Game Design

Corrida Cartoon(2020) - Jogo Web(Projeto Comercial)
Programador

Duality Show(2020) - Jogo 3D Aventura//Plataforma (Projeto da Universidade)
Programador; Game Design

Kitsune no Ran(2019) - Jogo Tower Defense 3D (Projeto da Universidade)
Programador; Game Design

R.A.P.(2018) - Jogo 3D Aventura//Puzzle (Projeto da Universidade)
Programador; Game Design

Sonhos(2018) - Jogo 2D Puzzle//Plataforma Mobile (Projeto da Universidade)
Programador; Game Design

“Gear Gauntlet - Projeto Flora”(2017) - Jogo 2D metroidvania (Projeto da Universidade)

Interactive Experiences

Terra de Gigantes, Cobra Grande(2023) - Cena Interativa e imersiva (Projeto Comercial)
Programador

