

Caio Marchi Gomes do Amaral

Brasileiro, solteiro, 30 anos

Cel. (11) 9 9705-0958

Bitbucket: bitbucket.com/CaioMGA

Portfólio: www.caiomga.com/

E-mail: caiomga@gmail.com

Github: github.com/CaioMGA

Objetivo

Game Developer

Formação Acadêmica

- Empreendedorismo e Novos Negócios – Mackenzie (fev. 2022 – dez 2023)
- Desenvolvimento de Games – FATEC Carapicuíba (2015-2018) (não concluído)
- Técnico em Informática - Instituto Técnico de Barueri (2007-2009)

Outros Cursos

- The Ultimate Guide to Real World Applications with Unity – Udemy
- Shader Development from Scratch for Unity with Cg – Udemy
- Visual Effects for Games in Unity - Beginner To Intermediate - Udemy

Resumo das Qualificações

- Trabalho exclusivamente com jogos desde 2017
- 5+ anos trabalhando com Desenvolvimento de Games
- Ampla experiência com Unity
- Controle de versão (Git, Unity Collaborate)
- Continuous Integration / Contínuous Delivery
- Integração e adaptação de plugins de terceiros aos projetos
- Conhecimentos em Game Design e UX
- Português Nativo
- Inglês Fluente
- Espanhol Intermediário

Destaques

- [Phaser World #90 Staff Pick Game](#) - Julho 2017 (Tetris Clone) ([link para o jogo](#))
- [3º Colocado Zenva Phaser Hackathon](#) - Agosto 2017 (Dungeon Lurer) ([link para o jogo](#))
- Melhor jogo de tabuleiro na Fatec Game Week 2015 (Corn Wars: Pipoca ou Morte)

Experiência Profissional

Cargo: Desenvolvedor Unity Pleno PJ

Empresa: Take4Games

Período: Mai 2022 - atual

Atribuições: Desenvolvedor Unity Generalista; Programador de UI especialista.

Cargo: Desenvolvedor Unity JR III CLT

Empresa: 01 Digital (Zum Studios)

Período: Nov 2020 à Mai 2022

Atribuições: Desenvolvedor Generalista Unity; Especialista em VFX;

Cargo: Game Dev Fullstack PJ

Empresa: i9ação

Período: Mai 2018 à Jan 2021

Atribuições: Generalista Unity; Stack AWS; Desenvolvedor HTML5; Desenvolvedor LMS.

Cargo: Desenvolvedor Unity Freelancer (Unity)

Empresa: Blue Pixel

Período: Set 2017 à Nov 2017

Atribuições: Programação de minigames e integração com API swagger