# **Elielson Barbosa**

**Desenvolvedor Unity Pleno | Especialista em Arquitetura | Tech Lead Informal**Brazil | [elielsonbr.com@gmail.com](mailto:elielsonbr.com@gmail.com) | [+55 91 98476-2085](https://api.whatsapp.com/send/?phone=5591982350030) | [Github](https://github.com/Elielson68) | [Linkedin](https://www.linkedin.com/in/elielson-barbosa/)

## **Resumo Executivo**

Desenvolvedor Unity **Pleno com expertise Sênior**, especialista em:

* **Arquitetura de sistemas** complexos (UI, rede, salvamento de dados)
* **Otimização extrema** (90%+ fps gain, redução de 3k→120 linhas)
* **Liderança técnica** (mentoria para 5 seniors + 3 juniors)
* **Padrões de código** (SOLID, Clean Code, documentação rigorosa)
* **Automação** (CI/CD, ferramentas customizadas)

## **Experiência Profissional**

### **Desenvolvedor Unity Pleno (Atuando como Sênior)**

**Ambra Gaming***Equipe de 8 devs | Promovido após 1 ano | Responsabilidades de Sênior*

**Arquitetura de Sistemas:**

* **Pipeline de Assets**:
  + Implementação de **Addressables** (redução de 70% no load time)
  + Criação de **AssetBundles** dinâmicos
* **Sistema de Input**:
  + Arquitetura com **Unity Input System** (10+ control schemes)
  + Integração com **UI Toolkit**
* **Sistema de Rede**:
  + Comunicação em tempo real com **Socket.IO** (latência <50ms)
  + Padrão **Observer** para sincronização

**Liderança Técnica:**

* Mentoria para **5 devs seniors** (onboarding técnico)
* Desenvolvimento de **pacotes customizados** para workflow da equipe
* **Arquitetura modular** com:
  + **Zenject** (DI)
  + **Assembly Definitions**
  + **Timeline** para cutscenes

**Conquistas:**

* **Otimização**:
  + 90%+ ganho de performance (30 → 120 fps)
  + Refatoração de **3k linhas → 120 linhas**
* **Automação**:
  + Ferramenta Python/Qt5 para **100+ PRs automatizados**
  + Scripts Bash para CI/CD (**80% faster builds**)

**Habilidades Técnicas**

**Unity Expertise:**▸ UI Toolkit • Addressables • Input System • Timeline  
▸ Zenject • Socket.IO • Unit Testing • Profiler  
▸ AssetBundles • Animation • ECS Concepts

**Arquitetura:**▸ SOLID • Clean Code • Documentação  
▸ Modular (Assembly Definitions) • DI Patterns

**DevOps:**▸ Azure DevOps • CI/CD Pipelines • Bash  
▸ Build Automation • Python Tools

**Outras:**▸ C# (.NET 6) • Python • PostgreSQL  
▸ Git • Linux • Performance Optimization

## **Formação**

**Bacharelado em Ciência da Computação**CESUPA | Fev 2019 - Jan 2023  
✓ **2º lugar da turma** (colação de grau)  
✓ Ministrou workshops de Unity para 20+ alunos

**Idiomas:**▸ Português (Nativo)  
▸ Inglês (Intermediário - Proficiência técnica)

## **Objetivo**

Busco transição para **Sênior/Arquiteto Unity**, aplicando:

* Expertise em **arquitetura modular e otimização**
* Experiência em **mentoria técnica**
* Visão **DevOps e automação**
* Paixão por **código limpo e documentado**