

Hugo Uchôas Borges

R. Bartolomeu Tadei, 269, Pinheirinho – Itajubá – 37500-186

☎ (35) 99857 2866 • ✉ hugouchoas@outlook.com

Desenvolvedor independente de jogos em Unity. Analista desenvolvedor de sistemas Python na empresa KMEE. Graduado em Engenharia da Computação pela Universidade Federal de Itajubá.

Tenho experiência em desenvolvimento Unity, controle de versões GIT, integração contínua de software, especificação, gerenciamento e execução de atividades em equipes e uma sólida base de programação orientada a objetos.

Portfólio: <https://hugouchoasborges.github.io/>

Atividades Profissionais

- **Hydra Systems** **Florianópolis - SC**
Programador de Jogos *Abril 2020 – Atual*
Programador de Jogos com a *game engine* Unity em C#.
- **KMEE Informática LTDA EPP** **Itajubá - MG**
Desenvolvedor de Software - PJ *Mar 2017 – Abr 2020*
Especificação, desenvolvimento e integração de sistemas por meio do EPR Odoo; Mentoria e suporte a clientes e outros desenvolvedores; Projetos em equipes por metodologias ágeis e contribuições na comunidade de desenvolvedores Odoo. Treinamentos em Python; controle de versão Git; Kanban; testes automatizados e entrega contínua.

Formação e Capacitações

- **DEV-U - UNIFEI** **Itajubá - MG**
Diretor de Programação de Jogos Unity *Mar 2018 – Mar 2019*
Desenvolvedor de projetos de jogos Unity; Gerente e gestor de projetos e pessoas; Responsável pela capacitação dos programadores da equipe, pelos repositórios e organização de treinamentos e reuniões.

Qualificações Acadêmicas.....

- **Universidade Federal de Itajubá** **Itajubá-MG**
Engenharia da Computação *2013–2018*
- **Centro Paula Souza** **Cruzeiro-SP**
Técnico em Informática *Fev 2010–Jul 2011*
Competências desenvolvidas: manutenção de hardware; inglês técnico; pacote Office; programação básica em C, Object Pascal e Java; manutenção de bancos de dados MySQL e elaboração de websites em HTML/CSS.

Habilidades Técnicas e Pessoais.....

- **Desenvolvimento Unity:** Experiência em Programação em C#, desenvolvimento orientado a objetos e padrões de projeto; animações por Sprites e Bones; Prática com UI, TileSet/TileMap, Sistemas de Partículas e iluminação; Noções de UNET, bancos SQLite, Google AdMob e autenticação por Firebase.
- **Softwares:** Unity, Adobe Photoshop, PaintTool SAI, Audacity, GIMP e Krita.
- **Inglês:** Fala: Intermediário – Escreve/Entende/Lê: Avançado.