João Neto (Biografia)

Nº de Aluno: A2220058

# ABOUT ME

Tenho 20 anos, sou natural do Rio de Janeiro (Brasil) e já programo faz alguns anos, venho de uma família de programadores, meu pai e meu irmão já tem a programação como ofício, então para mim, acabou sendo um caminho natural.

Por volta de um ano atrás, comecei a estudar desenvolvimento de jogos por conta própria, porém, só há alguns meses que comecei a estudar mais afundo, tendo me aprofundado mais em Unity.

Ano passado (2021) estava cursando Engenharia Informática pelo IADE, até decidir mudar de curso, as razões que me levaram a isso foram bem simples, eu já possuía o mínimo de conhecimento nas diversas áreas da programação, o suficiente para saber o que eu gostaria de fazer, e o mais importante, o que eu não gostaria de fazer, como desenvolver aplicações sem vida, monótonas, e que são basicamente templates prontos.

Após eu ter terminado um curso de C# (linguagem usada em algumas game engines), comecei a mexer com o Unity para fazer um RPG simples 2D, foi ali que acabei percebendo o que eu queria de fato fazer, eu queria mesmo era me especializar em algo que fosse dinâmico, vivo, com personalidade e que me desse motivação de produzir, e essa realização foi o principal fator que me fez mudar para o curso de games.

# MY GOALS

Meu intuito hoje é me tornar um gameplay engineer, o programador responsável por implementar as mecânicas dentro do game, já que eu não tenho muita paixão pelas outras posições como physics, graphics, tools, e server engineer.

Eu quero estar mais ligado a parte criativa da programação, trabalhar na construção de sistemas para jogos através da lógica de programação (luta, shop, colheita, puzzles, etc..), ao invés de atuar em coisas como, criação e manutenção de data bases ou implementação modelos físicos-matemáticos em games, e é nessa direção que tenho feito cursos online e tenho buscado evoluir.

Como objetivo final de carreira, gostaria de me tornar um game director ou ter meu próprio game studio, gosto bastante da ideia de empreender, então mesmo que não venha a ter um game studio, tenho certeza de que estarei a fazer jogos e os lançado por conta própria quando puder.

# MY FAVORITE GAME

Meu jogo favorito, é de longe The Witcher 3, é uma obra-prima em quase todos os sentidos, como deu pra perceber, sou apaixonado em mecânicas e sistemas e The Witcher 3 possui uma quantidade imensa delas com uma progressão super bem feita, como crafting/melhoria de equipamentos, armas, poções, bombas, e óleos (usados em armas para efeitos adicionais), além de outros não relacionados como corridas de cavalos, jogos de cartas, compra e venda de recursos, tesouros escondidos, spawn de monstros especiais, multilinearidade de diálogos, em suma, é uma aula de como criar e implementar sistemas e mecânicas, não é à toa que se tornou um dos jogos mais premiados da história e se tornou o meu jogo favorito.