

Pedro Luiz Bortot Monteiro do Rosário

Como Desenvolvedor de Jogos com uma paixão por criar mundos digitais imersivos, trago uma combinação única de expertise técnica e visão criativa para cada projeto. Minha experiência abrange funções em design de jogos, desenvolvimento narrativo e criação de jogos educacionais, onde aperfeiçoei minhas habilidades em mecânicas de jogo, modelagem 3D e programação. Na Secretaria Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pato Branco, contribui para o ecossistema local de inovação, supervisionando projetos de infraestrutura e orientando equipes multifuncionais no desenvolvimento de jogos educativos envolventes.

Tenho um Bacharelado em Design de Jogos e Entretenimento Digital pela Universidade do Vale do Itajaí (Univali), onde adquiri uma sólida base nos princípios de design de jogos e técnicas de produção. Minha proficiência com ferramentas como Blender e experiência em linguagens de programação como C++ e C# me permitiram desenvolver conteúdos de jogos visualmente impressionantes e tecnicamente sólidos.

EXPERIÊNCIA

Tentáculo, Balneário Camboriú — *Estagiário UI UX*

FEVEREIRO 2020 - ABRIL 2020

HUNER, Pato Branco — *Diagramador*

MAIO 2020 - DEZEMBRO 2020

Secretaria de Educação, Pato Branco — *Ch.Seção Cenários Adereços SME*

ABRIL 2021 - JULHO 2022

Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação Pato Branco — *Chefe Seção de Projetos*

JULHO 2022 - JULHO 2023

Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação Pato Branco — *Assessor Setor de Infraestrutura*

JULHO 2023 - Today

Experiências com Estágios

Durante a faculdade, participei de estágios onde gerenciei pequenas equipes e desenvolvi alguns jogos para a instituição. Essas experiências proporcionaram uma prática valiosa na liderança de

Marins Camargo, 90
Pato Branco, Paraná
+55 46 999355001
pedroluizbmr@gmail.com



IDIOMAS

- **Inglês:** Fluente em formas escritas e faladas. Proficiência em inglês norte-americano, permitindo comunicação eficaz em ambientes profissionais e técnicos.
- **Português:** Proficiência nativa em português brasileiro, com fluência na escrita e fala.

projetos e no trabalho colaborativo, além de permitir a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em sala de aula no desenvolvimento de jogos.

Tentáculo, Balneário Camboriú — Estagiário UI UX Designer

Envolvido no design e desenvolvimento de interfaces de usuário e experiências do usuário, com foco na otimização da interação e do apelo visual para aplicações de jogos.

HUNER, Pato Branco — Diagramador

Responsável pelo layout e aspectos visuais do conteúdo digital, aplicando princípios de design para garantir a legibilidade e engajamento do usuário.

Utilizei diversas ferramentas de software para criar designs esteticamente agradáveis e funcionais, o que melhorou a entrega de conteúdo e a satisfação do usuário.

Secretaria de Educação, Pato Branco — Ch.Seção Cenários Adereços

Desenvolvi e implementei uma série de vídeos educacionais apresentando mascotes projetados sob medida para comunicar datas e eventos importantes às crianças, melhorando o alcance educacional e o engajamento.

Utilizei tecnologia de impressão 3D para criar objetos educacionais tangíveis e ferramentas para ambientes escolares, fomentando experiências de aprendizado interativas.

Projetei e desenvolvi um jogo para tablets focado em melhorar os resultados educacionais, que foi integrado às atividades em sala de aula para auxiliar no aprendizado por meio da gamificação.

Gerenciei todo o ciclo de vida do projeto, desde o design conceitual inicial até a execução, garantindo que os projetos estivessem alinhados aos objetivos educacionais e alcançassem um impacto significativo entre os estudantes.

Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, Pato Branco — *Chefe Seção de Projetos*

Supervisionei o desenvolvimento e a implementação de projetos inovadores, incluindo aplicações de realidade virtual, para aprimorar a interação pública com a tecnologia e melhorar a entrega de serviços.

Gerenciei o Laboratório de Impressão 3D, utilizando tecnologias de fabricação aditiva para produzir soluções econômicas para diversos departamentos municipais, reduzindo significativamente os gastos operacionais.

Direcionei equipes multidisciplinares, garantindo que os projetos fossem entregues dentro do prazo, dentro do orçamento e mantivessem altos padrões de qualidade e eficiência.

Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, Pato Branco — *Assessor Setor de Infraestrutura*

Liderei e gerenciei projetos-chave relacionados à infraestrutura tecnológica da cidade, garantindo a implementação e manutenção eficazes de sistemas críticos.

Supervisionei contratos associados a projetos tecnológicos, garantindo que atendessem a todos os padrões legais e requisitos operacionais.

Colaborei com equipes técnicas para garantir que a infraestrutura apoiasse as necessidades contínuas da cidade, focando na funcionalidade e eficiência do sistema.

Direcionei a gestão da infraestrutura tecnológica do edifício, mantendo altos padrões de excelência operacional para apoiar diversas atividades municipais.

Experiências de Estágio na Faculdade

Liderei e gerenciei pequenas equipes no desenvolvimento de projetos de jogos para fins acadêmicos, demonstrando habilidades de liderança e coordenação de projetos.

Colaborei com parceiros da indústria em testes de jogos pré-beta,

garantindo que as funcionalidades dos jogos fossem otimizadas e atendessem às especificações do projeto.

Particpei ativamente do design e desenvolvimento de jogos, aplicando habilidades criativas e técnicas para produzir experiências de jogos interativos que aderiam tanto aos padrões acadêmicos quanto aos da indústria.

Desempenhei um papel chave na conexão de projetos acadêmicos com aplicações do mundo real, melhorando a produtividade da equipe e a relevância do projeto por meio de feedback prático da indústria.

ESCOLARIDADE

Universidade do Vale do Itajaí, Balneário Camboriú

Bacharel em Game Design

2016 - 2020

Especializei-me nos princípios e técnicas de design de jogos, aprendendo a criar jogos digitais imersivos e envolventes.

Completei cursos rigorosos em narrativa interativa, experiência do usuário, gráficos de computador e desenvolvimento de software voltados para jogos.

Liderei o desenvolvimento do projeto "Where Dragons Dwell VR", demonstrando a capacidade de aplicar conhecimento teórico em cenários práticos de desenvolvimento de jogos no mundo real.

PROJETOS

Faces de Charlie

Projeto de Conclusão, Universidade do Vale do Itajaí, 2019

Desenvolvi "Faces de Charlie", um jogo narrativo interativo que explora as vidas duplas de um protagonista idoso em uma casa de repouso.

Utilizei Unity para mecânicas de jogo e narrativa, Maya e 3DS Max para modelagem e Photoshop para texturas.

Gerenciei todas as fases do projeto, focando em narrativas emocionais e gráficos minimalistas de baixa poligonalidade para enfatizar contrastes temáticos.

Where Dragons Dwell VR

Projeto Universitário, Universidade do Vale do Itajaí, 2017

Desenhei e desenvolvi um jogo de realidade virtual, publicado na Google Play Store, demonstrando a criação de ambientes imersivos em VR.

Utilizei Unity para jogabilidade interativa e design de ambiente,

demonstrando habilidades em desenvolvimento de VR e distribuição digital.

Animações para o Departamento de Educação

Secretaria de Educação, Pato Branco

Criei animações apresentando mascotes do departamento para fins educacionais, utilizando Adobe After Effects e Blender. Colaborei com profissionais da educação para garantir a precisão e o apelo do conteúdo, melhorando campanhas educacionais e materiais de aprendizagem.

Virtualization of the Technological Park

Líder de Projeto, Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, Pato Branco

Liderei o desenvolvimento de uma experiência em realidade virtual para o Parque Tecnológico, possibilitando tours virtuais acessíveis através do site da SMCTI. Coordenei com equipes técnicas para garantir conteúdo VR de alta qualidade e uma experiência de usuário sem interrupções, promovendo inovação tecnológica e engajamento comunitário.

Design Emocional em Jogos: Uma Análise de What Remains of Edith Finch

Trabalho de Pesquisa, UNIVALI, 2019

Co-autorei um artigo analisando o design emocional em "What Remains of Edith Finch", aplicando teorias de fluxo e impacto emocional em jogos. Explorei estratégias de engajamento do jogador e profundidade narrativa em jogos, contribuindo para o discurso acadêmico sobre design de jogos e psicologia do jogador.

KNOWLEDGE

Plataformas de Desenvolvimento de Jogos:

Unity & Unreal Engine: Habilidades avançadas nas principais plataformas de desenvolvimento de jogos, com forte foco na criação de ambientes imersivos de MMORPG, design de personagens e elementos de jogabilidade interativa. Proficiência em usar Unity para design de UI, animações e construção de cenários, e Unreal para suas capacidades poderosas de design de níveis e iluminação.

Modelagem e Animação 3D:

Blender & Maya: Proficiência em modelagem de alta e baixa poligonalidade, com ênfase especial na criação de cenas e personagens fotorrealistas adequados para configurações de jogos de fantasia.

3ds Max: Habilidades básicas em modelagem 3D, capaz de criar ativos de jogo detalhados.

Design Gráfico e Texturização:

Photoshop & Illustrator: Habilidades intermediárias na criação de arte conceitual, texturas de jogos e materiais de marketing que aumentam o apelo visual das interfaces de jogos.

Substance Painter: Habilidade em texturização e criação de materiais, com ênfase na renderização realista de superfícies e características de personagens.

Programação e Scripting:

C# no Unity: Habilidades básicas de programação em C#, com experiência na integração de mecânicas de jogabilidade e interações do usuário dentro do Unity.

Proficiência Técnica Adicional:

Impressoras 3D: Conhecimento na operação e manutenção de impressoras 3D, possibilitando a prototipagem rápida de ativos de jogos e modelos de hardware.

Adobe Flash: Conhecimento básico na criação de animações 2D, adicionando elementos dinâmicos às histórias e interfaces dos jogos.

Portfólio Profissional:

ArtStation: www.artstation.com/pedrobm - Explore meu portfólio digital que apresenta uma variedade de projetos em design de jogos, modelagem 3D e animação.

Networking Profissional:

LinkedIn: www.linkedin.com/in/pedroluizbmr - Conecte-se comigo no LinkedIn para ver meu histórico profissional, recomendações e rede dentro da indústria.