

EDUARDO GELAIN – Estudante de Engenharia da Computação | Desenvolvimento de Software – Mogi Mirim – SP |

Telefone: +55 19 98257-0905

E-mail: gelain15mj@gmail.com

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/eduardo-gelain-2407aa346/>

GitHub: <https://github.com/Spet001> | Portfólio: <https://spet001.github.io/>

RESUMO PROFISSIONAL – Estudante de Engenharia da Computação com foco em desenvolvimento de software e jogos digitais. Em constante aprimoramento através de cursos e projetos pessoais, com experiência prática em Unity, C#, Python e C++. Busca oportunidade de estágio ou vaga júnior para aplicar conhecimentos em ambientes reais, contribuindo com soluções criativas e técnicas em equipes de desenvolvimento.

FORMAÇÃO ACADÊMICA – Bacharelado em Engenharia da Computação – Faculdade Santa Lúcia (Jan 2025 – atual);

Técnico em Administração – ETEC – Escola Técnica Estadual de São Paulo (Jan 2016 – Jan 2018);

CURSOS E CERTIFICAÇÕES – Unity 6 and C# (GameDev.tv / Udemy) – Engenharia de Prompts, IA aplicada e IA generativa (DIO) – Versionamento com Git e GitHub (DIO) – JavaScript: Introdução e Projetos (DIO) – Lógica de Programação (DIO / Savegnago) – Introdução à Análise de Dados com Power BI (Fund. Bradesco / Microsoft) – Introdução à POO e Python Básico (Fund. Bradesco) – Introdução à linguagem C (Neps Academy);

HABILIDADES TÉCNICAS – Linguagens de Programação: C, C#, Python, JavaScript; Engines e Ferramentas: Unity3D, Git, Power BI, MS Office; Sistemas: Windows, terminal, estruturas de arquivos; Idiomas: Português (nativo), Inglês (intermediário); Técnicas Avançadas: Engenharia reversa, Prompting de IA;

PROJETOS:

Project “Outcaster” – (Em desenvolvimento) Jogo de tiro retrô em Unity (C#) FPS inspirado em Doom, desenvolvido em Unity com estilo “2.5D raycaster”. Inclui HUD animado, sistema de troca de armas, sentinelas inimigas com IA de ataque e auto-aim vertical. – Tecnologias: Unity, C# – Link: <https://github.com/Spet001/Outcaster>

FF13Fix MS STORE– Patch para Final Fantasy XIII na Microsoft Store Patch não oficial para compatibilizar mods na versão da loja Microsoft do jogo, via

engenharia reversa. - Tecnologias: C, editores hexadecimais, debugging - Link: <https://github.com/Spet001/FF13-MS-Store>

Gamelist Extractor - Aplicativo com interface gráfica para extrair listas de jogos de perfis do site Gamertag Nation via web scraping com Selenium. - Tecnologias: Python, Selenium, Tkinter - Link: <https://github.com/Spet001/xbox-gamelist-extractor>

Doom WAD Traduzido - Tradução personalizada do WAD de Doom para o português brasileiro, adaptando textos, menus e HUD. - Tecnologias: SLADE, Doom Language - Link: <https://github.com/Spet001/Doom-WAD-Traduzido-PTBR>

Calculadora Python - Calculadora simples para exercício de lógica, com tratamento de erros e operações básicas - Tecnologias: Python - Link: <https://github.com/Spet001/Calculadora-Simples-Python-e-C>

Game Quiz Acadêmico - (em desenvolvimento) Jogo de terminal para gamificação de treinamento educacional, com ranking e classes de dificuldade - Tecnologias: Python - Link: <https://github.com/Spet001/GamificFCL>

Desafio de Projeto Dio - Nível de Herói - Projeto acadêmico feito para o bootcamp DIO Savegnado. Porém, resolvi ir além e também demonstrar que esse sistema pode ser facilmente replicado em C - Tecnologias: C, Javascript - Link: <https://github.com/Spet001/Dio-DesafioNiveldeHeroi>

Sparky Rush - QA - QA tester no jogo Sparky Rush, um platformer de terror psicológico com estética inspirada no PS1. - Tecnologias: Unity, C#.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS - Disponibilidade imediata para estágio (remoto ou SP interior) - Aprendizado constante via bootcamps e projetos - Interesse em desenvolvimento de jogos, ferramentas, automação e suporte técnico - Participação ativa em comunidades de gamedev e IA.