
Raphael Rodrigues dos Santos

Telefone: (12)996104641 | Email: raphaelrdgss.006@gmail.com | Modelo de trabalho: Remoto | LinkedIn: [linkedin.com/in/raphael-rodrigues-a4833b2a3/](https://www.linkedin.com/in/raphael-rodrigues-a4833b2a3/) | itch.io: <https://unreal-god-games-makers.itch.io> | GitHub: <https://github.com/Xalaphas>

Técnico em Informática para Internet qualificado pela Etec Lorena, com conhecimentos em desenvolvimentos de jogo, edição de vídeos, lógica de programação, html, css, SQL, PHP, JavaScript, TypeScript, C#, C++, Java, Lua, Kotlin Pacote Adobe, FL Studio, Studio One e Ableton Live.

OBJETIVO PROFISSIONAL

Desenvolvedor de Jogos dedicado, com experiência em Unity, Godot Engine, Unreal Engine, MonoGame, Raylib, LibGDX, LOVE 2D e Kaboom JS, buscando uma posição desafiadora para aplicar habilidades técnicas e criativas no desenvolvimento de jogos inovadores.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- **Técnico em Informática para Internet**
ETEC Pe Carlos Leôncio, 2021 – 2023

QUALIFICAÇÕES

- **TheJay**

Do Zero Ao Som (Em andamento), 2024

- **SAGA**

START 5.0: Efeitos Especiais e Motion Graphics (Módulo iniciado), 2024

START 5.0: Pintura Digital (Módulo finalizado), 2024

START 5.0: Composição de Imagens (Módulo finalizado), 2024

START5.0: Arte Vetorial (Módulo finalizado), 2024

Trilha: Game Dev, 2024

Trilha: Motion Graphics, 2024

- **CSJ Academy**

Start Game Dev, 2024

- **Udemy**

Unreal Engine 5 (Em andamento), 2024

Unity: Desenvolvedor de Jogos 2D e 3D, 2024

Audiovisual: Do Roteiro à Edição, 2023

ATIVIDADES E INTERESSES

- Assisto tutoriais sobre Desenvolvimento de Jogos na Unity, Godot Engine, Unreal Engine, LOVE 2D, LibGDX, Raylib, MonoGame e Kaboom JS
- Assisto tutoriais sobre Aplicações no Electron JS e Android Studio
- Assisto tutoriais sobre Produção Musical no FL Studio, Studio One e Ableton Live
- Pesquisas de tecnologias de TI, principalmente para desenvolvimentos de jogos e sobre o mercado de jogos
- Participação de comunidades de desenvolvedores de jogos
- Interesse contínuo em novas tecnologias e métodos de desenvolvimento de jogos
- Integrante da Startup SEAFORTRESS

PROJETOS RELEVANTES

- **Dodge the Bugs G4:** <https://unreal-god-games-makers.itch.io/the-end-of-drugs-world>
- **FPS Scifi Prototype:** <https://unreal-god-games-makers.itch.io/fps-scifi-prototype>
- **2D Portfolio Game:** <https://unreal-god-games-makers.itch.io/2d-portfolio-game>

HABILIDADES

- **Linguagens de Programação:** SQL, PHP, TypeScript, JavaScript, HTML, CSS, C#, C++, Lua, Java, Kotlin, BluePrints, GDScript
- **Game Engines:** Unity, Godot Engine, Unreal Engine
- **Frameworks/bibliotecas:** LOVE 2D, Raylib, GDX Lib, Kaboom JS, Electron JS e MonoGame
- **Ferramentas de Design:** Adobe Photoshop, CorelDRAW, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere, Vegas, Kdenlive
- **DAWS:** FL Studio, Studio One e Ableton Live

-
- **Idiomas:** Inglês intermediário

OUTRAS COMPETÊNCIAS

- Lógica de programação
- Interfaces Web
- Gestão de Conteúdo Web
- Desenvolvimento de Dispositivos Móveis
- Usabilidade e Design de Interação
- Fundamentos da Informática
- Sistema Web
- Programação de Algoritmos
- Arte Digital
- Acessibilidade Digital
- Segurança da Informação