

André Gonçalves Pacheco

✉ andregoncalvespacheco@hotmail.com | ☎ (31) 994092100 | 📍 Belo Horizonte, MG | 🔗
<https://andre-gp.github.io/>

Formação

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG)

TECNÓLOGO EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Jan de 2018 – Dez de 2020

Experiência

Patada! Studio

Remoto

PROGRAMADOR DE GAMEPLAY, INTERFACE E SISTEMAS (UNITY)

Fev 2025 – Hoje

- Trabalhou com artistas e programadores experientes, proporcionando um grande crescimento profissional, aprimorando habilidades técnicas e de colaboração em equipe.

Meganeura Games

Remoto

GERENTE DE PROJETO, PROGRAMADOR E SOUND DESIGNER

Jan de 2020 – 2025

- Fundou a empresa, adquirindo vasta experiência não apenas na criação, publicação e divulgação de um jogo, mas também em trabalho em equipe e gestão de projetos.

PUC-MG

Belo Horizonte, MG

MONITORIA EM "MOTORES DE JOGOS DIGITAIS"

Jul de 2019 – Dez de 2019

- Atuou como mentor, esclarecendo dúvidas e oferecendo soluções para questões relacionadas a engine e programação.

Habilidades

Engines: Unity (C#), Unreal Engine (C++), Godot (GDScript)

Especialidades: Multiplayer, Back-end, Programação de gameplay, UI, Mobile, Ferramentas de Editor

Idiomas: Português nativo, Inglês fluente, Espanhol básico

Projetos

•

TODOS OS PROJETOS EM: [HTTPS://ANDRE-GP.GITHUB.IO/](https://andre-gp.github.io/)

Gatinhos do Parque

Unity, C#

UM RPG TÁTICO. PROGRAMOU A GAMEPLAY DO COMBATE, UI E TOMADA DE DECISÃO.

Farm Your Friends

Unity, C#, Mirror Networking

UM PARTY GAME ONLINE. FEZ O MULTIPLAYER, BACK-END, GAMEPLAY E UI, IMPLEMENTAÇÃO DE SDKS E OTIMIZAÇÃO

<https://bit.ly/FarmYourFriends>

Laser Heart

Unity, C#

UM JOGO MOBILE DE RITMO (MÚSICA SINCRONIZADA COM A GAMEPLAY) COM MULTIPLAYER LOCAL.

Sobre

André é entusiasmado, criativo e comunicativo. É conhecido como uma pessoa tranquila e fácil de se relacionar. Sua paixão é desenvolver jogos e poder compartilhar esse processo com outros.

Tem experiência em toda pipeline de desenvolvimento de um jogo, visto que durante sua graduação, adquiriu conhecimento abrangente sobre modelagem 3D, texturização, animação, áudio, game design, bem como as áreas da programação. Esse conhecimento o auxilia a solucionar problemas de forma eficaz, permitindo-o identificar facilmente em qual etapa pode ter ocorrido um erro, além de facilitar a implementação de variados tipos de demandas.

Trabalha remotamente com uma equipe, possuindo experiência no uso de ferramentas de comunicação, colaboração e gestão de projetos, como Trello, GitHub, Discord, Slack, Miro, Google Drive.