

Gabriel de Castro Torres

Paulínia, SP

(19) 99897-3026

gabrielctorres38@gmail.com

• [linkedin.com/in/gabrielctorres](https://www.linkedin.com/in/gabrielctorres) • github.com/gabrielctorres • <https://gabrielctorres.github.io/>

Objetivo - Unity Developer

Atuar como desenvolvedor Unity, contribuindo com soluções criativas e eficientes no desenvolvimento de jogos digitais. Busco aprimorar continuamente minhas habilidades em programação, com foco em Unity e C#.

Formação Superior

Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - PUC , Campinas | **2019 - 2022**

Cursos Complementares

None Class – Pixel art | mar. de 2025 – mai. de 2025

- Pixel Art Essentials

Cursos Giga | jan. de 2014 – dez. de 2018

- Adobe Photoshop, Premiere e After Effects, Lógica de Programação, Programação C# Básico e Hardware

Udemy | out. de 2017 – dez. de 2017

- Unity 5 + C#
-

Experiência

Piloto Studio | Unity Developer | Jan de 2024 - Nov de 2024

Fui responsável pelo desenvolvimento de funcionalidades de gameplay utilizando C#. Atuei também na implementação de interfaces gráficas com o sistema UI da própria engine, na configuração de animações através do Animator e na integração completa de assets no projeto. Além disso, contribui na criação de conteúdos para a Unity Asset Store, ampliando minha experiência técnica e criativa no desenvolvimento de jogos.

Cursos Giga | Monitor de Informática | 2016 - 2018

Atuei como Monitor de Informática, oferecendo suporte a alunos em cursos que iam do nível básico ao avançado. Durante esse período, também tive a oportunidade de ministrar aulas de desenvolvimento de jogos para crianças, utilizando a plataforma Construct 2, e atuar na edição e produção de vídeos promocionais da empresa, empregando ferramentas como Adobe Premiere e After Effects. Essa experiência me proporcionou o desenvolvimento de habilidades de comunicação, didática e produção multimídia, além de reforçar meu interesse pela área de desenvolvimento de jogos.