

Guilherme Silva Gomes

Programador e Game Designer

guipsq.com

guilhermepsq@gmail.com

<http://www.linkedin.com/in/guilhermepsq>

R. Engenheiro Andrade Jr, 217
03061-040 // Tatuapé // São Paulo / SP
19 anos // Brasileiro // Solteiro

(11) 94232-6523

- Resumo de Qualificações -

- Carreira em iniciação na área de Jogos, apaixonado pelo ramo, em busca de oportunidades de se desenvolver em meio ao mercado de games.
- Possui experiência em projetos com ferramentas de desenvolvimento, sendo o seu foco em Unity e a linguagem C#, com interesse no aprendizado de outras linguagens e frameworks. Considera importante o olhar multidisciplinar na prática de programação, explorando também áreas como Design, Modelagem 3D e Sound Design.
- Busca fazer do ambiente de trabalho um lugar para aprender e se divertir, com pró-atividade e disposição para interagir entre diferentes times e capacidades.

- Formação Acadêmica -

Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos Digitais – Início em 2017, até dez de 2018.

FIAP - Faculdade de Informática e Administração Paulista, São Paulo, Brasil.

Técnico em Informática para Internet – Início em 2015, concluído em 2016.

ETEC Parque Belém – Escola Técnica Estadual, São Paulo, Brasil.

Ensino Médio – Início em 2014, concluído em 2016.

ETEC Parque Belém – Escola Técnica Estadual, São Paulo, Brasil.

- Projetos -

Crônicas de Luman (Mar. 2017 a Out. 2017)

Projeto realizado como forma de Avaliação Multidisciplinar, no Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos Digitais. Neste protótipo pode exercer as habilidades adquiridas durante as aulas:

- Concepção de Ideias, Criação de Modelos 3D, Animações dos Modelos 3D; Roteirização, Criação de UI e UX e Programação. Tecnologias utilizadas: Unity 5.6 / Maya 2016 / Photoshop CC 2017 / Audacity.

+Perficienti - TCC (Mar. 2018 a Set. 2018)

Neste Trabalho de Conclusão de Curso pela FIAP, pode atuar na produção de elementos visuais 3D, Programação (C#), áudio e Design para um Jogo em Realidade Virtual desenvolvido para o New Reality Challenge da empresa Everis, utilizando o Samsung GearVR.

Tecnologias utilizadas: Unity 2018/ Maya 2018 / Photoshop CC 2018 / Audacity.

- Idioma -

Inglês – Avançado.