

Nathan Amaro Trajano

Game Developer

Telefone: +55 (83) 99420-5672 | E-mail:nathantrajano6@gmail.com

LinkedIn:<https://www.linkedin.com/in/nathan-trajano-47264a288/>

GitHub:<https://github.com/nathantrajano>

Cidade: Campina Grande, Paraíba

Resumo Profissional

Desenvolvedor de jogos com experiência em Unity e C#, especializado em gameplay programming, design de sistemas e desenvolvimento de mecânicas interativas. Vencedor da fase regional do NASA Space Apps 2024 com solução focada em games educacionais, reconhecida por escalabilidade e inovação. Forte base em programação orientada a objetos, estruturas de dados e desenvolvimento colaborativo usando controle de versão.

Formação Acadêmica

Bacharel em Ciências da Computação

Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) | 2023 - Presente

- Foco em Algoritmos e Estruturas de Dados, Engenharia de Software, Inteligência Artificial e Administração de Sistemas
 - Participação em projetos práticos aplicando conhecimento teórico a desafios reais, aprimorando habilidades de resolução de problemas e programação
-

Experiência Acadêmica Complementar

Bolsista PET - Saúde I&SD

Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) | 2025 - Presente

- Ministro treinamentos de educação digital para servidores públicos
 - Trabalho em equipe multidisciplinar em projetos de extensão universitária
-

Experiência em Desenvolvimento de Jogos

Desenvolvedor Principal - Apulgalipse | 2025

- Desenvolvi mecânicas de gameplay e sistemas de colisão utilizando Unity e C# para jogo satírico baseado no cotidiano acadêmico
- Implementei sistemas de física e interação utilizando conceitos de Engenharia de Software
- Apliquei práticas de código limpo, versionamento e trabalho colaborativo

Vencedor - NASA Space Apps Campina Grande (Hackathon) | 2024

- Liderei desenvolvimento de solução gamificada educacional, conquistando 1º lugar na fase regional
- Reconhecido por escalabilidade técnica e inovação em game design aplicado à educação
- <https://unifacisa.edu.br/noticia/projeto-inovador-sobre-vida-extraterrestre-conquista-vaga-na-nasa-space-apps/>

Lead Developer - MaquinoMaquia Arena | 2025 - Presente

- Lidero desenvolvimento técnico como único programador em equipe de 3 pessoas
 - Projeto desenvolvido para o Circuito Game Dev Quest 2025
 - Desenvolvo mecânicas de gameplay e sistemas utilizando Unity e C#
 - Coordeno integração de assets e pipeline de desenvolvimento com artistas
-

Projetos Adicionais

Desenvolvedor Web - Grupo Perspective | 2025

- Desenvolvi website institucional com foco em identidade visual e apresentação de serviços
 - Responsável pelo design e estruturação de conteúdo da plataforma
-

Habilidades Técnicas

Game Development:

- Engine: Unity (C#)
- Linguagens: C#, Java, Python, JavaScript
- Conceitos: Gameplay Programming, Physics Systems, Collision Detection, POO

Desenvolvimento:

- Linguagens: HTML, CSS, JavaScript, React, SQL, Haskell, Prolog
- Frameworks: React, Hibernate, Spring, Gradle, JUnit, Apex Oracle
- Ferramentas: Git, VS Code

Soft Skills: Resolução de Problemas, Trabalho em Equipe, Comunicação

Idiomas: Português (Nativo), Inglês (Intermediário)