

Yara Grassi Gouffon

(11) 98998-0437 | yara.gouffon@gmail.com

Idade: 24 anos | Nacionalidade: Brasileira, Francesa e Suíça | Estado civil: Solteira

OBJETIVO

Desenvolver jogos e aprender mais sobre as diversas áreas envolvidas além da programação.

RESUMO

- Base sólida de conhecimentos em programação
- Domínio de Git, HTML5, CSS, JavaScript, Java, C e Processing. Conhecimento em Unity, C#, C++, Python, PostgreSQL e Linux. Noções de Perl, LaTeX, WebGL, Construct 2 e agile programming.
- Treinamento em narrativa e história de jogos
- Boa formação e sensibilidade artística e musical
- Portfólio online: <http://yaragg.github.io/pt-br/>
- Repositório de códigos: <https://github.com/yaragg>

FORMAÇÃO

Universidade de São Paulo – São Paulo, Brasil

Bacharelado em Ciência da Computação, 2012-2017

Nenhuma reprovação – intercâmbio atrasou a graduação. Média 7.5/10.

Rochester Institute of Technology – Rochester (NY), Estados Unidos

Game Design and Development, 2015-2016

Intercâmbio de um ano pelo Ciência Sem Fronteiras. Média/GPA de 3.97/4.0. Dean's list (lista de alunos que se destacaram academicamente) em ambos semestres.

Illinois Institute of Technology – Chicago (IL), Estados Unidos

Estágio de pesquisa pelo Ciência Sem Fronteiras, maio a julho de 2016

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

PushStart – São Paulo, Brasil

Desenvolvedora de jogos, 2018 – atual

Estagiária em desenvolvimento de jogos, julho 2017 – dezembro 2017

Projetos:

- **Projeto ST Math do MIND Research Institute:** jogos em JavaScript (ES6) para computador e mobile
 - Programação, do início ao fim, de diversos jogos de ensino de matemática seguindo as especificações feitas por uma equipe americana
 - Correção de erros e polimento de jogos anteriores
- **Laboratório da Luna:** jogo em Unity para Android e iPhone
 - Correção de bugs e polimento
 - Desenvolvimento de um sistema de telemetria utilizando o GameAnalytics

- Sonorização

IDIOMAS

- **Português** – nativo
- **Francês** – nativo
- **Inglês** – fluente
- **Espanhol** – básico
- **Japonês** – básico

OUTRAS EXPERIÊNCIAS

Programação

- Desenvolvimento de um jogo shooter em JavaScript, com o framework Phaser em atividade individual no RIT. Utilizei um pouco de tudo que aprendi durante o intercâmbio no RIT: programação web, interação com o usuário (feedback por meio de sons e animações), jogabilidade e design de interface e telas.
- Participação na Game Jam de 2015 na USP: em grupo de 4 durante um fim de semana, criamos *We Only Missed the Bots*, um jogo de puzzle desenvolvido com o Construct 2. Gerenciei a equipe, programei e resolvi bugs, criei o design de metade das fases, e escolhi a trilha sonora.
- Desenvolvimento de *Project Hades*: um protótipo de um sistema web para o Serviço Funerário do Município de São Paulo. Durante disciplina de um semestre na USP, trabalhei tanto no front quanto no back end em grupo de 8 pessoas.
- Desenvolvimento de *Horde War Z*, um shooter de zumbis, durante dois meses em disciplina no RIT. Programei o sistema de esquadrão, resolvi bugs, fiz o design sonoro e escrevi histórias de introdução. Jogo desenvolvido em Unity, em equipe de 4 pessoas.
- Desenvolvimento de *Robot Wars*, um simulador em que cada jogador programa seu próprio robô escrevendo código em uma linguagem de programação que criamos. Projeto realizado em dupla durante disciplina de um semestre na USP.
- Desenvolvimento de inteligência artificial para que um PacMan que não conhece as regras do jogo aprenda a jogar a si mesmo sozinho e a fugir dos fantasmas e vencer as fases. Projeto realizado em Python durante disciplina de Inteligência Artificial na USP.
- Realização de projetos com Arduino durante disciplina no RIT. Desenvolvi, entre outros, um jogo em que os feitiços lançados pelo personagem na tela são controlados através do toque físico em um círculo mágico desenhado em papel.
- Desenvolvimento de *Watt tags?*: uma aplicação web que combina dois web services para realizar buscas de histórias com sinônimos para os termos de busca. Design responsivo e adaptivo para celulares. Projeto desenvolvido individualmente no RIT.
- Disciplinas específicas de mídias interativas: Design e Desenvolvimento de Jogos (um semestre na USP e um ano no RIT), programação web (um ano no RIT), básicos de *flocking* e *steering behaviors* (um semestre no RIT)

História e narrativa

- Disciplinas de literatura digital, workshop de escrita digital e fundamentos de narrativas interativas (no RIT, todas em inglês)
- Desenvolvimento de um gerador de histórias

- Desenvolvimento de duas *visual novels* (histórias com escolhas do jogador, misturando texto, imagem e som) em inglês, em atividade individual no RIT
- Nove anos de experiência em escrita de histórias em dupla (*roleplay*)

Arte e música

- Desenvolvimento de visualizador web de música, com detecção de movimentos, em dupla no RIT
- Disciplina de *user experience*, design de menus e interface de usuários (um semestre no RIT)
- Oito anos de aula de violino e três anos de piano – criação de vídeos em canal do Youtube de música de jogos tocadas no piano
- Quatro anos de aula de desenho