

Alberto de Oliveira

25 anos • noivo • sem filhos • disponível para viagem • Curitiba, Brasil
CELULAR +55 41 98501.5928 • PORTFÓLIO <http://betodeoliveira.com>
E-MAIL contato@betodeoliveira.com • SKYPE [beto.deoliveira](#)

SOBRE

Meu nome é Alberto Vena de Oliveira, tenho 25 anos e há 4 anos sou desenvolvedor de jogos e aplicativos. Trabalho com a engine Unity 3D, e com ela, já realizei mais de 20 projetos.

Meus principais projetos são os jogos Quilombo e Escape Block. Quilombo foi desenvolvido para a competição mundial Imagine Cup, onde chegou a final nacional. E o jogo Escape Block, é um projeto próprio e está disponível para download nas principais lojas de aplicativos – iOS e Android.

Atualmente, estou prestando serviço para empresas e trabalhando como freelancer.

EDUCAÇÃO

Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais
Fevereiro 2011 – Julho 2013, graduado.
Universidade Positivo.

PRÊMIOS

Imagine Cup 2014
Pitch Video Challenge Menção Honrosa, Categoria Games

Imagine Cup 2014
Blueprint Challenge Menção Honrosa, Categoria Games

Imagine Cup 2014
User Experience Challenge Menção Honrosa, Categoria Games

Imagine Cup 2014
Finalista Nacional, Categoria Games

EXPERIÊNCIA

Outubro 2015 – Maio 2016, Signum Game Studio | MIC CWB
Trabalhar na Signum foi um grande ganho de experiência. Desenvolver projetos para grandes eventos como o da “Hora do Código” é enriquecedor.

Tive uma boa experiência de liderança ficando a frente do grupo de programação. Participei do desenvolvimento de jogos a partir do

conceito até o desenvolvimento.

Março 2015 – Novembro 2015, Pocket Desenvolvimento

A Pocket Desenvolvimento foi uma tentativa de criar soluções simples para os donos de Food Trucks gerenciarem seu negócio, e para seus clientes ficarem sempre informados das novidades dos seus Trucks preferidos.

Dois aplicativos foram desenvolvidos, um deles é o painel de controle para o dono do Truck e o outro é para o cliente. O painel de controle foi finalizado, mas o do cliente ficou 80% pronto e atualmente está em espera.

Apesar de não ter gerado receita, foi muito bom a experiência desse pequeno passo empreendedor. Tive a oportunidade de conversar com vários clientes, e uma pequena noção de como gerir um negócio.

Mai 2014 – Março 2015, Módulo Editora

A Módulo Editora foi a primeira empresa em que trabalhei como carteira assinada. Entrei como programador temporário e acabei sendo efetivado.

Trabalhei com desenvolvimento de livros digitais para crianças e para o PNL (Programa Nacional do Livro Didático).

Na Módulo tive a oportunidade de sair da minha zona de conforto, que era desenvolver jogos. Acabei aprendendo muito sobre aplicativos voltados para educação, e ainda melhorando muito minha forma de programar.

Dezembro 2013 – Março 2015, Quilombo

Durante 6 meses fiquei desenvolvendo apenas um projeto, o Quilombo. Para resumir, Quilombo é um jogo que coloca o estudante na pele de um escravo no final do século XVII.

O objetivo do jogo é ser um complemento para o estudo dessa época. Com 3 menções honrosas e como finalista nacional, nossa equipe ficou bem perto de tornar esse projeto realidade.

Outubro 2012 – Abril 2013, Universidade Positivo | Projeto AWIN

Meu primeiro contato com o mercado de trabalho. Entrei na UP para trabalhar num projeto específico chamado AWIN (Animal Welfare Indicators). Esse projeto cuida da saúde animal desenvolvendo, integrando e disseminando informações sobre o bem-estar animal.

EXPERIÊNCIA INTERNACIONAL

Agosto 2008 – Janeiro 2009, Winnipeg, Canadá
Intercâmbio para cursar a segunda metade do segundo ano do ensino médio. John Taylor Collegiate

IDIOMAS

Português
Língua Nativa

Inglês
Avançado

HABILIDADES

- Conhecimento avançado em desenvolvimento utilizando a engine Unity 3D.
- Conhecimento avançado programando na linguagem C#.
- Conhecimento avançado desenvolvendo jogos e aplicativos para smartphones e computadores.
- Alto conhecimento desenvolvendo para WebGL.
- Alto conhecimento utilizando os programas do pacote Adobe e Office
- Alto conhecimento utilizando a plataforma Trello.