

Gabriel Nogueira Silva

Desenvolvedor de Software | Engenheiro de Software

Python · JavaScript · C · C# · Go · Docker · Unity

gabrielnogdev@gmail.com | +55 34 998173544 | [linkedin/gabrielnogdev](#) | [github/gabrielnog98](#) | [gabrielnogueira.dev](#) | Minas Gerais, Brasil

RESUMO PROFISSIONAL

Bacharel em Sistemas de Informação pela Universidade Federal de Viçosa (UFV), com experiência prática em desenvolvimento de software, desenvolvimento de jogos, testes e suporte técnico. Possui conhecimentos em Python, JavaScript, C, C# e Go, além de experiência com Unity, Docker, identificação e reprodução de bugs, documentação técnica e análise de problemas.

Disponível para atuar como Desenvolvedor de Software ou Engenheiro de Software, com flexibilidade para trabalhar com diferentes linguagens, frameworks e stacks.

HABILIDADES TÉCNICAS

Linguagens

Python, JavaScript, C, C#, Go

Frameworks & Ferramentas

Unity, Git, GitHub, Docker

Conhecimentos & Práticas

Desenvolvimento de Software, Desenvolvimento Web, Sistemas Distribuídos, Orientação a Objetos, análise de dados e trabalho em equipe

Bancos de Dados

SQL, PostgreSQL, MongoDB

Qualidade & Suporte

Testes, debugging, identificação, reprodução e documentação de bugs, suporte técnico

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Suporte Técnico | Testes de Software

2018 – 2020

MEGAMU

- Criei e executei testes no jogo com foco na identificação, reprodução e validação de bugs.
- Documentei e reportei falhas de forma clara para apoiar o processo de correção pela equipe de desenvolvimento.
- Analisei reports enviados por usuários, investigando ocorrências e validando problemas reportados.
- Prestei suporte aos jogadores e colaborei com o controle de qualidade do produto, contribuindo para a melhoria da experiência do usuário.

Desenvolvedor de Jogos

2020 – 2021

MEGADEV

- Trabalhei com Unity na organização e integração de animações, efeitos visuais e recursos do jogo.
- Desenvolvi e ajustei scripts em C#, implementando e configurando comportamentos de acordo com as necessidades do projeto.
- Realizei a configuração e adaptação de scripts previamente desenvolvidos, ajustando parâmetros e funcionalidades para diferentes mecânicas do jogo.
- Desenvolvi habilidades dentro do jogo, com foco nos efeitos visuais e funcionais das skills.
- Atuei na separação, preparação e integração de animações e efeitos para implementação no projeto.

Atleta Profissional de E-sports

2022 – 2023

SporTI Brasil

- Atuei como jogador profissional de e-sports em ambiente competitivo de alto desempenho.
- Participei na liderança e tomada de decisões estratégicas e técnicas da equipe durante treinos e competições.
- Colaborei na análise de desempenho e no alinhamento de estratégias durante treinos e competições.
- Participei de campeonatos, eventos presenciais e ações de comunicação da organização.

PROJETOS RELEVANTES

Jogo Educativo em Unity - Caminhos do Aprendizado: Gamificação e Desenvolvimento Cognitivo na Educação Infantil

Unity · C# · Game Design

Desenvolvimento de jogo educativo com 7 fases, criado em contexto acadêmico e aplicado em instituições de educação infantil. O projeto envolveu desenvolvimento de mecânicas, interface, experiência do usuário e avaliação prática com o público-alvo.

Jogo de Tabuleiro com Estruturas de Dados

C · Estrutura de Dados

Projeto Acadêmico - SIN 211 - Algoritmos e Estruturas de Dados - Universidade Federal de Viçosa.

Este projeto consiste no desenvolvimento de um jogo em linguagem C com foco na aplicação prática de estruturas de dados dinâmicas, especificamente fila (FIFO) e pilha (LIFO).

Algoritmos de Busca em Labirinto

Python · Estrutura de Dados

Projeto Acadêmico - SIN 323 - Inteligência Artificial - Universidade Federal de Viçosa

A aplicação representa um labirinto como uma matriz bidimensional, onde existem células livres e bloqueadas. A partir disso, o sistema executa algoritmos de busca para sair de um ponto inicial até um ponto objetivo. Os algoritmos implementados são: Busca em Largura (BFS), Busca em Profundidade (DFS), Busca Limitada em Profundidade.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Bacharelado em Sistemas de Informação

2022/2 – 2026/1

Universidade Federal de Viçosa - UFV

Técnico em Eletrotécnica

2013 – 2015

Instituto Federal do Triângulo Mineiro - IFTM

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

Curso de Qualificação em Tecnologia Digital

2014

Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP

Curso de extensão realizado no período de 07/08/2014 a 28/11/2014.

IDIOMAS

Português (Nativo) · Inglês (Básico) · Espanhol (Básico)