

# Igor Ribeiro Barboza

Belo Horizonte - MG | (31) 99986-6124 | rbigor97@gmail.com | www.linkedin.com/in/igor-barboza

## RESUMO

Desenvolvedor de jogos com fortes conhecimentos em Unity 3D, C# e Modelagem 3D com Blender. Trabalhei como instrutor e como coordenador em uma escola de programação, onde ensinei para crianças os fundamentos da programação e a base para o desenvolvimento de jogos e aplicativos. Atuei como freelancer e desenvolvi um jogo educativo chamado Conecta Chronos em colaboração com uma aluna de mestrado da UFMG, utilizando a Unity fiz toda a implementação das mecânicas do jogo, programação dos sistemas utilizando C# e também boa parte dos objetos 3D e animações.

## OBJETIVO

Busco atuar na produção de jogos como desenvolvedor, game designer, level designer ou technical artist.

## FORMAÇÃO ACADÊMICA

### Ciência de Dados e Big Data - Pós-Graduação

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais | 2024 - Presente

### Inteligência Artificial - Pós-Graduação

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais | 2021 - 2023

### Tecnologia em Jogos Digitais - Bacharelado

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais | 2015 - 2018

## EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

### CODEBUDDY - SUPERGEEKS | 2022-2024

#### Coordenador Técnico

- Gerenciou a equipe de instrutores e geriu o cronograma de atividades da escola.
- Responsável pelo treinamento da equipe de instrutores.
- Responsável pelo acompanhamento do processo de aplicação das aulas e dos conteúdos ensinados.

### FREELANCER - CONECTA CHRONOS | 2021 - 2022

#### Game Designer e Game Developer

- Responsável pelo game design e desenvolvimento das mecânicas de jogo e interação.
- Responsável pelo desenvolvimento de modelos 3D, animações e level design.
- Colaborou com a programação dos principais sistemas na Unity 3D utilizando C#.
- Realizou processos de teste e depuração para garantia das funcionalidades do jogo.
- Como resultado da produção, o jogo foi exposto no museu Espaço do Conhecimento da UFMG.

### CODEBUDDY | 2019 - 2022

#### Instrutor de Programação

- Ensinou a crianças e adolescentes os fundamentos da lógica de programação e linguagens (C++, C#)
- Trabalhou com as turmas projetos de desenvolvimento de jogos digitais, aplicativos e robótica.

## HABILIDADES

### Hard Skills

Unity, C#, Python, R, Blender, Modelagem 3D, Animação, Rigging, Texturização, Pintura Digital, UI/UX, Inteligencia Artificial, Machine Learning, SQL, Análise de Dados, POO, Controle de Versão/Git

### Soft Skills

Adaptabilidade, Comunicação, Gestão de Tempo, Organização, Resolução de Problemas, Trabalho em Equipe

## IDIOMAS

Inglês - Intermediário | Português - Nativo