

ANDERSON ARAÚJO DE LIMA

São Paulo • Brésil • Skype: anderson.kah • Tel.: +55 11 97012 8794 / +1 415 874 0307
contact@araujoanderson.com • www.araujoanderson.com • [linkedin.com/in/andersonaraujodl/fr](https://www.linkedin.com/in/andersonaraujodl/fr)

À PROPOS DE MOI

Diplômé en jeux vidéo au Brésil, j'ai de l'expérience avec des applications 2D et 3D pour mobile, desktop, réalité virtuelle et réalité augmentée. Créatif, concentré, efficace et très communicatif. Compétences avérées en programmation de mécaniques et de gameplay, équilibrage de jeu, gestion de base de données, conception de niveau, prototypage et systèmes de version de contrôle (Git).

FORMATION

- **FACULDADE DE TECNOLOGIA (FATEC)** **São Paulo, SP - Brésil**
Licence de Technologie en Jeux Vidéo **Janv. 2014 - Juil. 2017**
- **JACKSONVILLE UNIVERSITY** **Jacksonville, FL - USA**
Licence Informatique / Scénarisation (Échange) **Août 2015 - Mai 2016**

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- Studica Solution** **São Paulo, Brésil**
Développeur de Jeux Vidéo **Avr. 2017 - Présent**
 - Développer des applications et jeux mobiles (Android et iOS) et Desktop (Windows), y compris les applications de réalité augmentée
 - Travailler avec le groupe de backend pour faire les intégrations du client et serveur en créant *dlls*
 - Utiliser *Unity3D (C#)* pour faire les applications et l'environnement .Net pour faire les intégrations avec le base de données MongoDB
- 8E7 Mídias Interativas** **São Paulo, Brésil**
Développeur et Concepteur de Médias Interactifs **2017 - Présent**
 - Développer des médias interactifs pour les écrans tactiles, mobiles (Android et iOS) et les casques de réalité virtuelle (Oculus Rift)
 - Créer des projets en réalité augmentée (Vuforia)
 - Modéliser les diagrammes relationnels et préparer des briefings pour *UI/UX*
 - Responsable d'écrire des documents techniques de conception (*Technical Design Documents - TDD*)
 - Utiliser *Unity3D (C#)* pour faire les applications

ANDERSON ARAÚJO DE LIMA

São Paulo • Brésil • Skype: anderson.kah • Tel.: +55 11 97012 8794 / +1 415 874 0307
contact@araujoanderson.com • www.araujoanderson.com • [linkedin.com/in/andersonaraujodl/fr](https://www.linkedin.com/in/andersonaraujodl/fr)

Neuroscape Center/Gazzaley Lab

San Francisco, USA

Développeur et Concepteur de Jeux Vidéo- **Bénévole**

2016

- Travailler sur un jeu vidéo pour iPad à utiliser dans la recherche en neurosciences
- Utiliser *Unity3D(C#)* pour faire la programmation
- Faire la conception de niveau de 5 sur 6
- Aider avec l'équilibrage et du son pour le jeu

LANGUES PARLÉES

Portugais (natif), **Anglais** (courant) et **Français** (intermédiaire-avancé).

PORTEFEUILLE DE PROJETS

Vous pouvez accéder à mon portfolio en ligne sur araujoanderson.com/portfolio, vous allez-y trouver un lien pour se connecter avec mon Github, où il y a des exemples de code et des documents de conception de jeu (en anglais) sont disponibles. Certains autres projets non disponibles en ligne sont décrits ci-dessous.

Table interactive : ce projet est une « table » tactile interactive pour une agence de voyages. Ce tableau indique les itinéraires de voyage, l'échange de l'argent en temps réel, les hôtels et les séjours disponibles, les vidéos et les photos des villes et des hôtels, entre autres caractéristiques. J'étais responsable de l'ensemble du projet comme programmeur utilisant Unity3D (C #). Le produit sera disponible à la vente officielle au Brésil livrée par l'agence Be Happy à la fin du mois de juillet.

Tour Virtual Tecnisa : cette visite virtuelle permet aux utilisateurs d'explorer les propriétés d'une entreprise de construction au Brésil en utilisant des casques de réalité virtuelle. Il a été réalisé dans Unreal Engine 4 pour Oculus Rift et j'étais responsable de développer un menu interactif et d'optimiser le mal causé par l'agitation.

Santinho Virtual : cette application a été faite pour la période des élections au Brésil. L'application remplace les images régulières distribuées par les politiciens pour une carte de visite avec un "marqueur" pour ouvrir des vidéos en réalité augmentée de sa campagne. J'ai fait la programmation de ce projet en utilisant Unity et le plugin Vuforia.

RÉFÉRENCES DISPONIBLES SUR DEMAND.