

Gabriel de Castro Torres

Desenvolvedor Unity | C#

Paulínia, SP | (19) 99897-3026 | gabrielctorres38@gmail.com

gabrielctorres.github.io | github.com/gabrielctorres | linkedin.com/in/gabrielctorres

RESUMO

Sou formado em Tecnologia em Jogos Digitais pela PUC-Campinas e trabalhei como Unity Developer na Piloto Studio, programando mecânicas de gameplay e interfaces. Participei de várias game jams como programador e hoje desenvolvo o Playground Rumble, um roguelike de ação com página na Steam em que cuido da programação e da arte. Para esse e outros projetos criei o SpellBook, um pacote de sistemas para Unity que é reaproveitado entre os jogos. Também dei aulas de desenvolvimento de jogos pelo Centro Paula Souza.

HABILIDADES

Desenvolvimento: Unity, C#, programação orientada a objetos, padrões de projeto, ScriptableObjects, Animator, ferramentas de Editor

Ferramentas e métodos: Git, GitHub, Scrum

Web: JavaScript, TypeScript, React

Arte e vídeo: Aseprite, pixel art, Photoshop, Premiere, After Effects

Idiomas: português (nativo), inglês técnico

EXPERIÊNCIA

Instrutor de Desenvolvimento de Jogos e Aplicativos | Centro Paula Souza

Programa Caminho da Capacitação | 1ª edição: 06/2025 | 2ª edição: 03/2026 - 04/2026

- Dei aulas de desenvolvimento de jogos e aplicativos para 4 turmas, duas em cada edição.
- Complementei a apostila oficial com aulas práticas de Scratch e Construct 3.
- Criei um jogo-base que os alunos modificaram para fazer as próprias versões.

Unity Developer | Piloto Studio | 01/2024 - 11/2024

- Desenvolvi e mantive mecânicas de gameplay em C# nos projetos do estúdio.
- Montei interfaces com o sistema de UI da Unity e configurei animações no Animator.
- Integrei assets nos projetos e criei conteúdo para pacotes que o estúdio publicou na Unity Asset Store.

Monitor de Informática | Cursos Giga | 2016 - 2018

Atendia os alunos, dava aulas de jogos em Construct 2 para crianças e editava vídeos promocionais da escola.

PROJETOS

Playground Rumble | Em desenvolvimento

Roguelike de ação com página e wishlist abertas na Steam. Faço a programação, a arte e o balanceamento. O sistema de habilidades do jogo vem do SpellBook.

SpellBook | Pacote para Unity

Pacote de sistemas reutilizáveis que mantenho e uso nos meus projetos, hoje na versão 2.0. Tem um sistema de habilidades com atributos, efeitos com duração, tags, cooldown e projéteis, além de object pooling, eventos com ScriptableObjects e uma ferramenta de editor. O código fica separado entre Runtime e Editor, tem changelog e é instalado direto pelo Git.

Order UP! | Comfy Jam Summer 2026

Jogo de gerenciamento e dedução publicado no itch.io. Criei o sistema de sabotagens, com uma classe por modificador e comunicação por eventos, o que deixa fácil adicionar sabotagens novas.

Arraiá Defensivo | Game Jam PUC-Campinas 2024

Jogo de defesa em que o jogador usa comidas típicas de festa junina para impedir que os invasores apaguem a fogueira. Fiz a maior parte da programação.

Alexandre: Em Busca da Relíquia Perdida | Projeto final da faculdade

Jogo 2D de aventura com história linear, feito em equipe. Fiquei com a maior parte do código do projeto.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Tecnologia em Jogos Digitais | PUC-Campinas | 2019 - 2022

CURSOS

Pixel Art Essentials | Noneclass | 2025

Unity 5 + C# | Udemy | 2017

Photoshop, Premiere, After Effects, Lógica de Programação, C# básico e Hardware | Cursos Giga | 2014 - 2018