

# Gabriel de Castro Torres

Paulínia, SP

(19) 99897-3026

gabrielctorres38@gmail.com

• [linkedin.com/in/gabrielctorres](https://www.linkedin.com/in/gabrielctorres) • [github.com/gabrielctorres](https://github.com/gabrielctorres) • <https://gabrielctorres.github.io/>

## Resumo

Desenvolvedor de jogos com experiência sólida em Unity e C#, atuando em gameplay, UI, animações e integração de assets. Também tenho facilidade em ensinar, tendo ministrado aulas em iniciativas de capacitação e como monitor de informática. Participo ativamente da criação de jogos e assets, tanto em equipes quanto individualmente.

---

## Formação Superior

Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - PUC , Campinas | 2019 - 2022

## Cursos Complementares

**None Class – Pixel art | mar. de 2025 – mai. de 2025**

- Pixel Art Essentials

**Cursos Giga | jan. de 2014 – dez. de 2018**

- Adobe Photoshop, Premiere e After Effects, Lógica de Programação, Programação C# Básico e Hardware

**Udemy | out. de 2017 – dez. de 2017**

- Unity 5 + C#
- 

## Experiência

**Instrutor de Desenvolvimento de Jogos e Aplicativos | 09 jun – 24 jun 2025**

Atuei como professor no programa Caminho da Capacitação, uma iniciativa do Fundo Social de São Paulo em parceria com o Centro Paula Souza, voltada à formação profissional em diversas áreas. Fui responsável por ministrar aulas na carreta tecnológica voltada ao desenvolvimento de jogos e aplicativos, trabalhando com duas turmas. Durante o curso, além de seguir a apostila oficial, complementei os conteúdos com explicações práticas sobre Scratch, Portugol e Construct 3, além de desenvolver um jogo que serviu de base para os alunos criarem suas próprias versões, aplicando criatividade e os conhecimentos adquiridos.

**Piloto Studio | Unity Developer | Jan de 2024 - Nov de 2024**

Fui responsável pelo desenvolvimento de funcionalidades de gameplay utilizando C#. Atuei também na implementação de interfaces gráficas com o sistema UI da própria engine, na configuração de animações através do Animator e na integração completa de assets no projeto. Além disso, contribuí na criação de conteúdos para a Unity Asset Store, ampliando minha experiência técnica e criativa no desenvolvimento de jogos.

**Cursos Giga | Monitor de Informática | 2016 - 2018**

Atuei como Monitor de Informática, dando suporte a alunos e também ministrando aulas de desenvolvimento de jogos para crianças com Construct 2. Além disso, produzi vídeos promocionais usando Premiere e After Effects, desenvolvendo habilidades em comunicação, didática e produção multimídia.