

Yara Grassi Gouffon

yara.gouffon@gmail.com | <https://www.linkedin.com/in/yaragg>

Idade: 27 anos | Nacionalidade: Brasileira, Francesa e Suíça | Estado civil: Solteira

OBJETIVO

Desenvolver jogos e aprender mais sobre as diversas áreas envolvidas além da programação.

RESUMO

- Base sólida de conhecimentos em programação
- Conhecimento em JavaScript, Construct 3, C, Python, Git, Linux e agile programming. Noções de HTML5, CSS, C++, C# e Java.
- Prática em narrativa e história de jogos
- Boa formação e sensibilidade artística e musical
- Portfólio online: <http://yaragg.github.io/pt-br/>
- Repositório de códigos: <https://github.com/yaragg>

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

PushStart – São Paulo, Brasil

Desenvolvedora de jogos, 2018 – atual

Estagiária em desenvolvimento de jogos, julho 2017 – dezembro 2017

Projetos:

- **Dinâmica de recrutamento de estagiários da Braskem (2020):** jogo no Construct 3 para teste de fit cultural e personalidade de candidatos a estágio
 - Ideação e proposta de atividades e mini-games para testar características de personalidade do candidato
 - Implementação de mini-games no Construct 3
- **Wow Animals Runner (2020):** jogo estilo “runner” no Construct 3 para Facebook Instant Games
 - Ideação e proposta do jogo
 - Implementação do jogo e integração com Facebook Instant Games para funcionalidades de tabela de high score e convite de amigos
 - Interação com equipes de game design e arte para obter mockups e assets
- **Projeto ST Math do MIND Research Institute (2017-2020):** jogos em JavaScript (ES6) para computador e mobile
 - Programação, do início ao fim, de diversos jogos de ensino de matemática seguindo as especificações feitas pela equipe americana do MIND Research Institute
 - Comunicação direta, em inglês, com as equipes de game design, desenvolvimento e QA americanas, agindo como ponte entre nossa equipe e a do MIND Research Institute
 - Code review interno e orientação de estagiários e desenvolvedores novos no projeto
 - Correção de erros e polimento de jogos anteriores
- **Laboratório da Luna (2017):** jogo educativo para crianças em Unity para Android e iPhone
 - Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.pushstart.labluna>
 - App Store: <https://apps.apple.com/br/app/laborat%C3%B3rio-da-luna/id1334762782?l=en>
 - Correção de bugs e polimento
 - Otimização de performance

- Desenvolvimento de um sistema de telemetria utilizando o GameAnalytics
- Sonorização

FORMAÇÃO

Universidade de São Paulo – São Paulo, Brasil

Bacharelado em Ciência da Computação, 2012-2017

Nenhuma reprovação – intercâmbio atrasou a graduação. Média 7.5/10.

Rochester Institute of Technology – Rochester (NY), Estados Unidos

Game Design and Development, 2015-2016

Intercâmbio de um ano pelo Ciência Sem Fronteiras. Média/GPA de 3.97/4.0. Dean's list (lista de alunos que se destacaram academicamente) em ambos semestres.

Illinois Institute of Technology – Chicago (IL), Estados Unidos

Estágio de pesquisa pelo Ciência Sem Fronteiras, maio a julho de 2016

IDIOMAS

- **Português** – nativo
- **Francês** – nativo
- **Inglês** – fluente
- **Espanhol** – básico
- **Japonês** – básico

OUTRAS EXPERIÊNCIAS

Programação

- Participação na Women Game Jam de 2019: em um grupo de 8 mulheres durante um fim de semana, criamos *Tati Tatu*, uma visual novel sobre uma tatu que busca independência e auto-conhecimento. Implementei o jogo no Ren'py e escrevi parte do roteiro e diálogo.
- Desenvolvimento de um jogo shooter em JavaScript, com o framework Phaser em atividade individual no RIT. Utilizei um pouco de tudo que aprendi durante o intercâmbio no RIT: programação web, interação com o usuário (feedback por meio de sons e animações), jogabilidade e design de interface e telas.
- Participação na Game Jam de 2015 na USP: em grupo de 4 durante um fim de semana, criamos *We Only Missed the Bots*, um jogo de puzzle desenvolvido com o Construct 2. Gerenciei a equipe, programei e resolvi bugs, criei o design de metade das fases, e escolhi a trilha sonora.
- Desenvolvimento de *Horde War Z*, um shooter de zumbis, durante dois meses em disciplina no RIT. Programei o sistema de esquadrão, resolvi bugs, fiz o design sonoro e escrevi histórias de introdução. Jogo desenvolvido em Unity, em equipe de 4 pessoas.

História e narrativa

- Desenvolvimento da visual novel *Tati Tatu* para o Women Game Jam de 2019 – ver seção cima
- Desenvolvimento de *The Nest*, uma visual novel em inglês com temática high fantasy, como parte de uma disciplina no RIT. Escrevi o roteiro e implementei no Ren'py.
- Disciplinas de literatura digital, workshop de escrita digital e fundamentos de narrativas interativas (no

RIT, todas em inglês)

- 13 anos de experiência em escrita de histórias em dupla, em inglês (*roleplay*)

Arte e música

- Desenvolvimento de visualizador web de música, com detecção de movimentos, em dupla no RIT
- Disciplina de *user experience*, design de menus e interface de usuários (um semestre no RIT)
- Duas participações completas no evento 21 Days of VGM, compondo música para jogos
- 8 anos de aula de violino e 3 anos de piano – criação de vídeos em canal do Youtube de música de jogos tocadas no piano
- 4 anos de aula de desenho