

# Danillo Luis de Sousa Rios

Av. Getúlio Vargas, 940, Apto 301 - Olinda - Pernambuco  
dlsr@cin.ufpe.br - (81) 996739278 - 13/10/1993

## OBJETIVO

---

Exercer a função de desenvolvedor dentro dos padrões da empresa, a fim de executar projetos, solucionar problemas expostos e trocar experiências profissionais com a equipe. Desempenhar, quando necessário, estudo, pesquisa, metodologias e padrões já consolidados para facilitar e concluir as atividades com excelência.

## QUALIFICAÇÕES

---

- Node.js
- Adonis.js
- JavaScript
- Unity3D/C#
- Ionic 3
- Bootstrap
- Python
- Firebase
- SQL
- Tortoise
- GitHub
- BitBucket
- Realidade Aumentada (Vuforia e EasyAR)
- Heroku
- Metodologia Scrum
- Arquitetura MVC
- Json

## EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

---

- **Empresa:** Atlantic Technology  
**Período:** Fev/2016 – Jun/2018  
**Cargo:** Full Stack Developer  
**Local:** Empresarial RioMar Trade Center  
**Principais atividades:** Desenvolvimento em ambiente 3D utilizando a Engine Unity3D/C# com ênfase na plataforma WebGL, e sua comunicação com o servidor através de Webservices em PHP e SQL. Participação de todas as etapas de

desenvolvimento e soluções para integração de APIs, animações, áudio, interface, e mecânicas

- **Empresa:** Anunnaki Studios  
**Período:** Out/2014 – Jan/2015  
**Local:** Porto Digital  
**Cargo:** Front-End Developer  
**Principais atividades:** Desenvolvimento de jogos 2D com a Engine Unity3D/C#, para a plataforma Mobile Android. Participação de todas as etapas de desenvolvimento e soluções para integração de animações, áudio, interface, e mecânicas

## PROJETOS PESSOAIS

---

- **Projeto:** APP Feiralize  
**Data:** Set/2018 - Atualmente  
**Descrição:** O Feiralize é uma Startup que está sediada no Centro de Informática da Federal e tem como objetivo criar um plataforma marketplace inovadora para montagem e entrega de feiras de supermercado.  
**Ferramentas:** Adonis.js, Heroku e GitHub  
**Linguagem:** JavaScript  
**Plataforma:** Mobile  
**Servidor:** Amazon AWS  
**Participação:** Desenvolvimento de uma API Rest utilizando a tecnologia Node.js através do framework Adonis.js. Essa API utilizará o SGBD PostgreSQL e estará hospedada no servidor da Amazon (AWS) através da plataforma Heroku.
- **Projeto:** API Clube de Compras  
**Data:** Ago/2018 - Out/2018  
**Descrição:** API desenvolvida para uma plataforma E-Commerce.  
**Ferramentas:** Adonis.js, Heroku e BitBucket  
**Linguagem:** JavaScript  
**Plataforma:** Web  
**Servidor:** Amazon AWS  
**Participação:** Desenvolvimento individual de uma API Rest utilizando a tecnologia Node.js através do framework Adonis.js. Essa API utiliza o SGBD PostgreSQL e está hospedada no servidor da Amazon (AWS) através da plataforma Heroku.
- **Projeto:** APP Macaco Blindado  
**Data:** Fev/2018 - Abr/2018  
**Descrição:** Aplicativo M-Commerce desenvolvido para loja de suplementos alimentares Macaco Blindado, localizada em Recife. **O aplicativo está disponível para download no Google Play.**  
**Ferramentas:** Ionic 3, Firebase e Tortoise  
**Linguagens:** HTML, CSS e JavaScript

**Plataforma:** Mobile

**Integrações:** MailGun, Firebase, Facebook e OneSignal

**Participação:** Desenvolvimento individual de toda programação e integração de APIs. Participação de todas as etapas de solução nas áreas de interface e usabilidade.

- **Projeto:** Conscientizando  
**Data:** Ago/2017 - Nov/2017  
**Descrição:** 1º lugar no concurso de jogos digitais do programa Maria da Penha vai à Escola que é desenvolvido pela Prefeitura da Cidade do Recife e pela Secretaria da Mulher.  
**Ferramentas:** Unity3D e Tortoise  
**Linguagem:** C#  
**Plataformas:** Mobile e PC  
**Participação:** Desenvolvimento individual de toda programação e participação de todas as etapas para soluções nas áreas de game designer, interface, animação, áudio, roteiro, mecânica e outros.
- **Projeto:** NewsPaperBoy  
**Data:** 03/06/2017  
**Descrição:** Jogo desenvolvido como hobby para adquirir mais experiência na Engine Unity3D. É uma reconstrução 3D do jogo PaperBoy desenvolvido pela Atari Games para Master System.  
**Ferramentas:** Unity3D e Tortoise  
**Linguagem:** C#  
**Plataforma:** Mobile  
**Participação:** Desenvolvimento individual de toda programação e participação de todas as etapas de solução nas áreas de game designer, interface, animação, áudio, roteiro, mecânica e outros.
- **Projeto:** Crônicas de Sangue - A Sombra de Drangur  
**Data:** 02/09/2014  
**Descrição:** Jogo desenvolvido para conclusão do Curso Superior de Jogos Digitais da UNICAP. O projeto consiste em duas etapas, a primeira é um livro no qual o usuário escolhe as decisões do personagem e a segunda um jogo de turno 3D tático que tem características do RPG de mesa.  
**Ferramenta:** Unity3D  
**Linguagens:** C# e JavaScript  
**Plataforma:** PC  
**Participação:** Desenvolvimento da UI e sua integração com os módulos de ações, ataques, áudio e efeitos visuais dos personagens. Participação de todas as etapas de solução nas áreas de game designer, interface, animação, áudio, roteiro, mecânica e outros.

## FORMAÇÃO

---

- **Graduando:** Sistemas da Informação  
**Universidade:** Universidade Federal de Pernambuco  
**Período:** 2016.1 - 2020.2
- **Graduado:** Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais  
**Universidade:** Universidade Católica de Pernambuco  
**Período:** 2012.1 - 2014.2

## IDIOMAS

---

- Inglês Intermediário

## REFERÊNCIAS

---

- **Empresa:** Atlantic Technology  
**Nome:** Emmanuel Gomes  
**Telefone:** (81) 98832-3259
- **Estúdio:** Anunnaki Studios  
**Nome:** Lyvio Sandino  
**Telefone:** (81) 99977-2667