



Isabelly Rohana Barbosa de Oliveira

 isabelly.rbo@gmail.com

 <https://github.com/isabellyrohana>

 <https://www.linkedin.com/in/isabellyrohana>

 <https://isabellyrohana.wixsite.com/gamedev>

Estudante de Ciência da Computação na UFAM.

Desenvolvedora de Jogos Digitais.

Organizadora do Manas Game Dev. Membro do Cunhantã Digital.

Formação Acadêmica

- **Graduação:** Previsão de formatura 2º semestre do ano letivo ufam 2021
Bacharelado em Ciência da Computação.
Instituição: UFAM - Universidade Federal do Amazonas.
Período: 2013- atualmente.
- **Ensino Médio- Técnico:** Concluído
Técnico em Informática.
Instituição: IFAM - Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia do Amazonas (Campus Manaus Centro).
Período: 2009-2011

Experiência Profissional

Produtora e Desenvolvedora Unity

Hollow Harpy Studios

outubro até o momento. Manaus, Am.

Trabalho autônomo no estúdio como desenvolvedora Unity no projeto do jogo 'Do not Disturb'. E atua também como produtora dos jogos produzidos pela Hollow Harpy Studios, até então com o primeiro jogo em seu portfólio. Facilitação de demandas para a equipe e comunicação com veículos de comunicação da mídia.

Estagiária Desenvolvedora de Jogos Digitais, Aplicações em AR e VR

Ocean Brasil Center - Meio período

Agosto de 2020 até o momento. Manaus, Amazonas, Brasil

Ministração de cursos nas áreas de Jogos Digitais, Realidade Aumentada (AR) e Realidade Virtual (VR); Auxílio na elaboração e organização de conteúdos para minicursos e palestras nas áreas de Jogos Digitais, AR e VR; Pesquisa e desenvolvimento de projetos e protótipos nas áreas de Jogos Digitais, AR e VR; Suporte na organização de eventos e hackathons.

Experiência de voluntariado

Manas Game Dev. Janeiro de 2020 - atualmente.

O Manas Game Dev é um comunidade para empoderamento feminino na área específica de Games que visa o aumento no ingresso de pessoas que se identifiquem como mulheres à esta área. Atuo voluntariamente dando mentoria sobre a área de jogos, treinamento técnico na área de programação e Engine Unity.

Cunhantã Digital. Março de 2016 - atualmente.

O Cunhantã Digital é um programa para empoderamento feminino na área de Tecnologia que visa o aumento no ingresso de meninas e mulheres nesta área assim como ajudá-las a desenvolver seu potencial para que sigam a carreira. Atuo voluntariamente dando suporte e mentoria para alunas e alunos de graduação e também na equipe de social media da equipe.

Informações Adicionais

Idiomas:

Inglês Intermediário.

Conhecimento de Informática:

Pacote Office: Word, Excel, Powerpoint.

Office Google: Docs, Presentation, Sheets.

Sistemas Operacionais: Windows, Linux.

Conhecimento de plataformas de desenvolvimento de softwares:

Android Studio, Unity 3D

Conhecimento de Linguagem de Programação:

C, C#, Java, Java Android, HTML, CSS, JavaScript.

Conhecimento de gestão de projetos de software:

Scrum, Kanban.

Conhecimento em versionamento de projetos de software:

GitHub

Produções tecnológicas em Unity

- **Jogo Desconectado - julho de 2020;**
- **Jogo da Memória Corona Vírus - abril de 2020;**
- **Jogo Quarentena Delivery - março de 2020;**
- **Jogo Tupinambá - fevereiro de 2020;**
- **Jogo Through Time - agosto de 2019;**
- **Jogo InShadow - agosto de 2016;**
- **Jogo Faruey - maio de 2016.**