Anderson Gonçalves

PORTO ALEGRE. ABERTO A TRABALHO REMOTO.

Gameplay Programmer · Unreal Engine 5/C++ e Unity/C# · IA para jogos, sistemas de gameplay e multiplayer

LinkedIn www.linkedin.com/in/agacf/ GitHub github.com/AndersonGACFilho itch.io vertex-shift.itch.io E-mail andersonfilho09@gmail.com

Programador de gameplay e pesquisador de IA para jogos, construindo sistemas data-driven em Unity/C# e Unreal Engine 5/C++. Na UFRGS trabalho com controle e tomada de decisão usando aprendizado por reforço, HTN e GOAP, e o NPC é onde eu testo: o jogo dá ao agente informação parcial, prazo por quadro e um humano olhando, o que é uma bancada difícil de passar. Sob o selo Vertex Shift publico os protótipos sozinho, de máquinas de estado de inimigo a ondas e dificuldade dinâmica, e no LabTIME/UFG escrevi sistemas de gameplay em C++, incluindo um plugin reaproveitado entre projetos. Os quatro anos de backend antes disso são a razão de o meu código de gameplay vir com arquitetura, testes e números que eu sei defender.

Baseado em Porto Alegre (UTC−3). Aberto a contratos remotos e mudança de cidade ou país, mirando vagas de gameplay programmer e IA para jogos.

Experiência

mar 2026 – atual
Porto Alegre, RS · Remoto
Game Dev
Pesquisa em IA

Pesquisador — controle e tomada de decisão para agentes autônomos

Universidade Federal do Rio Grande do Sul · Temporário

- Pesquiso e implemento tomada de decisão e controle de agentes que agem com informação parcial, usando aprendizado por reforço, redes hierárquicas de tarefas e planejamento orientado a objetivos.
- Projeto arquiteturas híbridas em que o HTN cuida da decomposição estratégica, o GOAP da seleção contextual de objetivos e o RL multiobjetivo melhora as políticas de execução.
- Construo ambientes simulados e experimentos controlados em NPC, medindo responsividade, adaptabilidade, custo computacional, escalabilidade e interpretabilidade do comportamento.
- Traduzo a pesquisa em arquiteturas modulares e padrões de implementação viáveis em engines comerciais.

Reinforcement Learning, HTN, GOAP, Multi-agent, Python

nov 2025 – atual
Remoto
Game Dev

Solo Gameplay Programmer

Vertex Shift · Autônomo

- Publico projetos independentes sob o selo Vertex Shift, do protótipo à versão jogável.
- Implemento comportamento de inimigos, máquinas de estado, progressão, inventário, combate, ondas e dificuldade dinâmica.
- Toco o pipeline inteiro sozinho: design, arquitetura, testes, versionamento, builds, documentação e apresentação de portfólio.

Unity, C#, Game Architecture, Data-driven Design

nov 2025 – atual
Remoto
Full Stack

Desenvolvedor Full Stack

econtrole — waste management software · Freelance

- Construo uma plataforma de produção para compliance ambiental, fiscal, financeiro e logística.
- Reestruturo uma plataforma complexa com DDD e estratégia de monólito modular primeiro — contextos delimitados e contratos estáveis que mantêm a extração de serviços como opção, não como reescrita.
- Projeto fluxos orientados a eventos com consistência transacional, idempotência, políticas de retry e transactional outbox.
- Mantenho mais de mil testes automatizados passando, cobrindo regras de domínio, casos de uso, APIs, persistência, workers e integrações.
- Montei a stack de observabilidade — dashboards no Grafana, tracing no Jaeger e correlation IDs que seguem a requisição pelos fluxos assíncronos.

Python, FastAPI, Angular, PostgreSQL, Redis, RabbitMQ, Docker, Grafana, Jaeger

abr 2025 – abr 2026
Goiânia, GO · Remoto
Full Stack

Engenheiro de Software Backend Pleno

Centro de Excelência em Inteligência Artificial (CEIA) · Tempo integral

- Desenvolvi APIs REST assíncronas e serviços de backend para plataformas orientadas a IA.
- Apliquei DDD, arquitetura hexagonal e separação estrita entre domínio, aplicação e infraestrutura.
- Escrevi testes automatizados cobrindo regras de domínio, casos de uso, contratos de API, persistência e integração.
- Transformei requisitos de pesquisa e de produto em software de produção com equipes multidisciplinares.

Python, FastAPI, PostgreSQL, Docker, Hexagonal Architecture, TDD

nov 2024 – abr 2025
Goiânia, GO · Híbrido
Full Stack

Desenvolvedor Full Stack Pleno

TOTVS Brasil Central · Tempo integral

- Construí um assistente interno com RAG indexando mais de 10 repositórios GitLab num banco vetorial sobre MongoDB, para busca de código e onboarding.
- Automatizei a sincronização de apontamentos no Jira e relatórios recorrentes com n8n, cortando trabalho manual.
- Desenvolvi ferramentas de gestão de licenças e integrações internas entre engenharia e operações.

Python, Java, TypeScript, Angular, React, Spring Boot, MongoDB, n8n

nov 2023 – nov 2024
Goiânia, GO
Game Dev

Desenvolvedor de Jogos — Unreal Engine / C++

LabTIME / UFG

- Escrevi sistemas de gameplay em C++/Unreal Engine 5 sobre o Gameplay Ability System, incluindo um plugin feito para modularidade e reuso entre projetos.
- Simulei os NPCs do ambiente com behavior trees do Unreal combinadas a uma IA baseada em necessidades (utility AI).
- Participei de arquitetura, debugging, documentação técnica e revisão de código com equipe multidisciplinar.

Unreal Engine 5, C++, Gameplay Ability System, Behavior Trees, Utility AI, Plugins

out 2021 – ago 2023
Goiânia, GO
Full Stack

Estagiário de Engenharia de Software Full Stack

TOTVS

- Mantive e evoluí módulos de ERP numa stack com bastante legado.
- Construí ETLs, otimizei algoritmos, documentei sistemas legados e automatizei pipelines com GCP, Terraform e Azure DevOps.

Java, Spring Boot, Angular, SQL Server, Python, Node.js, GCP, Terraform

Ensino

2026
Porto Alegre, RS

Docente — curso Programador de Sistemas

Senac RS

- Unidade de banco de dados (UC2): 19 aulas escritas do zero, publicadas como slides HTML abertos.

2021 (2 monitorias) e 2023–2024
Goiânia, GO

Monitor Acadêmico — 3 vínculos

Universidade Federal de Goiás (UFG)

- Doze horas semanais por vínculo, incluindo uma monitoria voluntária de Introdução à Computação para a Engenharia Elétrica.
- Acompanhei estudantes individualmente — incluindo alunos com deficiência — e apoiei o professor orientador via Moodle e Teams.

Formação

fev 2026 – mar 2028
Porto Alegre, RS

Mestrado — Inteligência Artificial

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

- Instituto de Informática, linha de Planejamento, Sistemas Multiagentes e Robótica, sob orientação do Prof. Lucas N. Alegre.
- Pesquisa: controle e tomada de decisão com informação parcial, combinando aprendizado por reforço a GOAP e HTN. O NPC é a bancada de teste, e comportamento crível é a nota de corte que o jogo impõe.

fev 2020 – jun 2025
Goiânia, GO

Bacharelado em Sistemas de Informação

Universidade Federal de Goiás (UFG)

- Curso interdisciplinar de 3.000 horas entre computação, administração e TI: engenharia de requisitos, arquitetura de software, bancos de dados, segurança e interação humano-computador.
- Inclui projeto de residência prática e atividades complementares. Média final 8,5.

Competências

Jogos	Unity, Unreal Engine 5, C#, C++, Gameplay Ability System, State Machines, Data-driven Design
IA para jogos	HTN, GOAP, Behavior Trees, Utility AI, Reinforcement Learning, Multi-agent, Pathfinding
Arquitetura	DDD, Clean Architecture, Hexagonal, SOLID, Event-driven, TDD
DevOps	Git, Docker, CI/CD, GCP, Azure DevOps, Terraform, Grafana, Jaeger
Backend	Python, FastAPI, Java, Spring Boot, REST APIs, RabbitMQ, Redis
Frontend	TypeScript, Angular, React
Dados	PostgreSQL, SQL Server, MongoDB

Certificações

- Game Design and Development 1: 2D Shooter — Michigan State University (mai 2026)
- Advanced Topics on Software Testing and Quality Assurance — UFG (ago 2024)

Idiomas

- Português — nativo
- Inglês — avançado (C1, uso profissional)