

Pedro Albertasse

PROGRAMADOR DE JOGOS & FERRAMENTAS

Unity · C# · Sistemas de jogo · Telemetria e ferramentas internas

albertasse.dev@gmail.com · linkedin.com/in/pedro-albertasse · github.com/Xigante · Adelaide, Austrália

NA IMPRENSA · O QUE O MEU TRABALHO COM DADO VIROU

Pipeline · Valor Econômico · Levantamento sobre troca de CEO encomendado pelo jornal.

Brasil Energia · Petróleo, gás e energia em **18 das 64** trocas de comando do índice.

InvestNews · Dos **141 CEOs** do Ibovespa, **mais de 70%** vieram de fora de finanças.

Valor Econômico · Demanda por executivo de infraestrutura **150% maior** em 2026.

PERFIL

Bacharel em Programação de Jogos Digitais, com Unity, C#, IA para games e balanceamento de dificuldade no histórico. Hoje sou **engenheiro de dados e automação na FLOW Executive Finders**, onde construo o outro lado do estúdio: pipeline de dados, telemetria e as ferramentas internas que o time opera, que é o mesmo problema de LiveOps e game analytics. Meu projeto autoral é um simulador da Copa de 2026 inteiro em um arquivo HTML, sem nenhuma dependência: 48 seleções, motor de fase de grupos, mata-mata, pênaltis e uma regra de pontuação que só valida o palpite feito antes do apito daquele jogo.

PROJETO AUTORAL

Simulador & Bolão Copa do Mundo 2026

2026

Concepção, game design e código

Projeto pessoal · single-file web app (~200 KB)

Aplicação de torneio completa em um arquivo HTML. Sem build, sem servidor, sem dependência externa.

- **Modelo de dados das 48 seleções:** ranking FIFA, participações, melhor campanha, forma de classificação e elenco-chave com posição e clube, tudo embutido no bundle.
- **Motor de fase de grupos** com tabela viva (P, J, V, E, D, GP, GC, SG), critérios de desempate encadeados e apuração dos melhores terceiros para o playoff, no formato novo de 48 times.
- **Chaveamento de mata-mata** até a final, com disputa por pênaltis e propagação automática dos vencedores.
- **Economia de pontos 6/3/1** e, segurando tudo em pé, a **validade temporal por partida**: o palpite só pontua se foi registrado antes do apito daquele jogo. Bloqueia palpite retroativo sem backend nenhum.
- Ranking ao vivo, perguntas de desempate, confete, player de música e área de administração protegida. O estado inteiro vive em `localStorage`, offline-first.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

FLOW Executive Finders — Analista Comercial Jr. · set/2025 – atual

Responsável por dados, automação e pelas **14 aplicações internas** da operação. Do levantamento ao deploy, sozinho. Quatro matérias na imprensa de negócios saíram de estudo meu.

Pipeline de telemetria e relatório automático

Eventos do CRM replicados para o data warehouse (BigQuery via Fivetran) e um pipeline que gera, da mesma consulta, relatório interativo em D3 e deck de 15 slides: funil, taxa de conversão e ticket médio por time.

10 agentes de IA em produção

Automações que a operação dispara sozinha, sem me chamar: geração de material, auditoria de planilha e preparação de reunião.

Painel operacional em tempo real

Ferramenta que oito times usam para gerir carteira: três visões sobre a mesma base (tabela, kanban e grafo de relacionamento), 48 tabelas, 107 migrations e sincronia em tempo real. Mesma forma de um console de LiveOps.

Ferramenta de auditoria 100% client-side

Conferência de um modelo de repartição de receita rodando inteiramente no navegador. Parsing local, persistência em IndexedDB, nada trafegando. TanStack Start + React 19.

STACK

JOGOS

Unity, C#, Unreal Engine, C++, Blender (modelagem 3D), game design, IA para games, design de níveis e balanceamento, testes de usabilidade

LINGUAGENS

C#, TypeScript, JavaScript, Python, C++, SQL

WEB & SISTEMAS

React 18/19, Vite, Tailwind, HTML/CSS puro, máquinas de estado, animação CSS, localStorage / IndexedDB

BACKEND & DADOS

Supabase (Postgres, RLS, Auth, Realtime), edge functions em Deno, BigQuery, Fivetran, pandas, D3

IA APLICADA

Claude (Skills, MCP), ChatGPT, Gemini, Perplexity · prompt engineering, IA para games

FORMAÇÃO

Bacharelado em Programação de Jogos Digitais

Universidade Anhanguera São Paulo · 2023 – 2025

IDIOMAS

Português — nativo

Inglês — intermediário, em intercâmbio na Austrália

ONDE ME ENCAIXO

- Gameplay e sistemas em Unity/C#.
- Ferramentas internas, LiveOps e build tooling.
- Game analytics, telemetria e balanceamento por dado.