

# André Alves Pontes

Pesquisador, Professor, Tradutor, Roteirista e Game Designer

E-Mail: [andre.alves.pro@gmail.com](mailto:andre.alves.pro@gmail.com) | Celular/Telegram/WhatsApp: (21) 98838-1341

## = APRESENTAÇÃO



Tenho 32 anos e possuo graduação em Letras, no curso de Português-Inglês da **Universidade Federal do Rio de Janeiro**. Atualmente, curso mestrado em Ciência da Literatura (Literatura Comparada), também na UFRJ, pesquisando nas áreas de videogame, cinema e literatura.

Profissionalmente, tenho experiência com **tradução, revisão e legendagem**, bem como atividades pedagógicas relacionadas principalmente ao **desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Além de já ter colaborado como voluntário num pré-vestibular comunitário e apresentado pesquisas e cursos de extensão sobre videogame na UFRJ, também ministrei um curso online sobre análise e desenvolvimento de jogos na **Casa das Artes de Laranjeiras** e atuei como professor e orientador na Oficina de Game Arte da **Oi Kabum! LAB - Laboratórios de Cultura Digital**.

Além disso, desde 2019, atuo como **roteirista e game designer** na GDP (grupo de desenvolvimento de jogos da UFRJ, originalmente ligado ao Departamento de Ciência da Computação), tendo me tornado Gestor de Projetos na organização a partir de 2021, atuando como mentor e supervisor na produção de jogos feitos por membros da GDP e participando também de workshops, monitorias etc. Profissionalmente, já participei de produções independentes pequenas como freelancer, nas áreas de roteiro e game designer, às vezes fazendo também papel de produtor e diretor criativo.

Academicamente, já fui bolsista do PACC (**Programa Avançado de Cultura Contemporânea**) da UFRJ e atualmente faço parte do projeto de pesquisa e extensão **Grupo de Estudos Interdisciplinares: Linguagens, Mídia e Cultura Pop** desde sua criação em 2017, sob a orientação da profa. dra. Luciana dos Santos Salles. Em 2018, minha pesquisa recebeu menção honrosa entre os melhores trabalhos da Semana de Integração Acadêmica da UFRJ (*Homo Ludens: A Evolução Biossocial do Videogame Como Linguagem*). Minha monografia de graduação, também sobre videogame, foi publicada em 2021, intitulada “*O Videogame Como Linguagem Artística: Elementos Estéticos e Discursivos nos Jogos Eletrônicos*”. Em 2022, enfim, fui aprovado no mestrado em Ciência da Literatura da UFRJ, com um projeto de pesquisa também sobre videogame (“*Literatura, Cinema e Videogame: Uma Análise Intersemiótica de Spec Ops: The Line*”).

## = FORMAÇÃO

- Mestrando em Ciência da Literatura (Literatura Comparada - Comparatismo e Diálogos Interculturais) na Universidade Federal do Rio de Janeiro (2022)
- Graduado em Português-Inglês na Universidade Federal do Rio de Janeiro (2021)
- Concluinte do *Curso Prático de Roteiro Para Iniciantes* oferecido pela roteirista Yoya Wursch na Casa das Artes de Laranjeiras (2021)
- Formado no Curso Para Professores do CCAA (2011)
- Formação completa em inglês pelo Cultura Inglesa (2009)

## = EXPERIÊNCIA

- Tradução, revisão, legendagem e closed-caption na empresa Bravo Studios, primeiro como estagiário e depois como contratado (2014-2016)
- Bolsista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea da UFRJ (2014-2015)
- Serviços de tradução, revisão, legendagem e transcrição, recebendo e entregando arquivos online e podendo emitir nota fiscal eletrônica como MEI (desde 2015)
- Colaborador voluntário no pré-vestibular comunitário da Associação dos Moradores de Oswaldo Cruz (2015-2019)
- Pesquisador e divulgador científico no projeto de pesquisa e extensão Grupo de Estudos Interdisciplinares: Linguagens, Mídia e Cultura Pop da UFRJ (desde 2017)
- Roteirista, game designer e gestor de projetos na GDP, organização de desenvolvedores de jogos da UFRJ (desde 2019)
- Professor no curso sobre videogame da Casa das Artes de Laranjeiras (2021)
- Professor no curso de extensão da UFRJ chamado *Introdução à Linguagem Artística do Videogame*, oferecido pela Faculdade de Letras (2021)
- Professor e orientador de roteiro e game design na Oficina de Game Arte do projeto Oi Kabum! LAB (2021)
- Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/3873819795264011>
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/andrealvespontes/>
- Portfolio completo: <https://sites.google.com/view/andrealvespontes/>

## **= IDIOMAS & HABILIDADES**

- Português (Nativo), Inglês (Fluente), Espanhol (Básico), Francês (Básico)
- Softwares de legendagem (Horse, Subtitle Edit, SoftNI, DaVinci, YouTube etc.)
- Compartilhamento de materiais online (Dropbox, Google Drive, Classroom etc.)
- Gestão de projetos (métodos SCRUM, Kanban, utilização de plataformas como Trello, GitHub, Miro, Figma etc.)
- Aulas e reuniões online (Discord, Skype, Zoom, Google Meet etc.)
- Game engines como Unity, Godot e Twine (Básico, sem programação)