

Giovanna Soares Bueloni

(11) 97685 4004 · gi.bueloni@gmail.com · www.linkedin.com/in/giovannabueloni · Portfolio:
<https://gibueloni.myportfolio.com/>

DESTAQUES

- Certificada em Roteiro pelo Instituto dos Quadrinhos
 - Certificada pela Autodesk em Maya e V-Ray
 - Experiência em modelagem 3D de cenários e backgrounds, adquirida em trabalhos de pré produção para eventos como Comic Con Experience
 - Experiência em animação 2D e 3D, utilizando programas como Toon Boom Animate Pro e Autodesk Maya
 - Habilidades valorizadas no ambiente de trabalho: criatividade, proatividade, comprometimento, trabalho em equipe, resiliência, excelente redação, autodidata e autoconhecimento
 - Ótima gestão de tempo, resolução de conflitos e solução de problemas baseada em lógica e liderança praticada em reuniões regulares de formação de equipes em um pequeno grupo
 - Fluência em Inglês
 - Pós Graduada em Animação 3D pelo Fanshawe College em Ontário, Canadá
-

EXPERIÊNCIA

2/2019 - 6/2019 **EQUIPE DE REMOÇÃO**

Mckenzie Auctions, London, Canadá

- Trabalho em equipe para localização e retirada de mercadorias, coordenando com a equipe para um trabalho mais efetivo
- Atendimento ao cliente sempre cordial e eficiente

7/2017 - 8/2018 **MICROEMPRESÁRIA**

Bolinhos da Tia, São Paulo, Brasil

- Gerenciamento eficaz do atendimento ao cliente, com foco na satisfação do cliente para aumentar as vendas
- Coordenação de produção, garantindo que os produtos estivessem de acordo com os padrões da empresa

11/2016 - 1/2017 **RESIDENTE HACKER**

Laboratório Brasileiro de Cultura Digital (Lab Hacker), São Paulo, Brasil

- Moderação do site Twoops, que monitora tweets de políticos brasileiros, sistematicamente catalogando tweets para facilitar o acesso
- Organização e participação em uma das viagens do Ônibus Hacker, promovida pela Prefeitura Osasco, com a intenção de despertar o interesse de crianças pela tecnologia e educação civil
- Elaboração de textos para apoiar e promover Lab Hacker como um Ponto de Cultura da Cidade de São Paulo

6/2015 - 12/2015 **ESTAGIÁRIA NO SETOR DE PROJETOS**

Oficina Cenográfica e Zenyth Design, São Paulo, Brasil

- Experiência na elaboração de concepts em 3D de estandes e cenários em geral
- Aptidão ao trabalho em equipe, projetando efetivamente projetos para nossos clientes e garantindo sua satisfação
- Trabalho de forma consistente com os prazos, acompanhando com precisão todas as tarefas até a conclusão em tempo hábil
- Integração profissional à hierarquia no local de trabalho, sempre ouvindo feedback e superando expectativas

6/2013 - 6/2014 **MONITORA DO NÚCLEO DE GAMES**

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, Brasil

- Experiência em ajudar os alunos a escolher e operar os jogos disponíveis no catálogo, garantindo que todas as perguntas foram respondidas
- Supervisão de até 15 alunos ao mesmo tempo, mantendo o Núcleo organizado
- Contribuição para a melhoria do Núcleo, facilitando reuniões de brainstorming e fazendo pesquisas com usuários, melhorando efetivamente a eficiência do Core e a base de usuários

EDUCAÇÃO

9/2018 - 4/2019 **3D ANIMATION AND CHARACTER DESIGN**

Fanshawe College, London, Canadá

4/2018 - 7/2018 **CRIAÇÃO LITERÁRIA: INICIAÇÃO À ESCRITA**

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, Brasil

1/2012 - 12/2016 **BACHARELADO EM DESIGN DE GAMES**

Universidade Anhembi Morumbi (UAM), São Paulo, Brasil

7/2009 - 7/2011 **CURSO PLAYGAME**

School of Arts, Games and Animations - SAGA, São Paulo, Brasil

PUBLICAÇÕES

Salvando o Jogo: a relação entre os saves e a memória humana. Simpósio Brasileiro de Games (SBGames), 2015.

INFORMAÇÃO ADICIONAL

- Conhecimento sólido em Adobe Photoshop, Celtx, Corel Draw, Toon Boom Animate Pro 2, Autodesk Maya, ZBrush, Substance Painter, Autodesk 3D Studio Max e Unity
- 2 anos de experiência como Game Designer em uma empresa de jogos start-up
- Ganhadora da medalha de prata na 14ª Olimpíada Brasileira de Astronomia (2011)