Alexandre Pais

Engenheiro de Software · Game Developer · Developer AR/VR

Lisboa, Portugal · alexpaisdev@gmail.com · +351910863020 · https://www.linkedin.com/in/alexandre-pais-6740a91b2/

Disponível para funções remotas ou híbridas na Ásia, com possibilidade de relocalização

Resumo Profissional

Engenheiro de software com experiência em desenvolvimento de jogos, AR/VR, web e dados. Desenvolvi aplicações Unity para PC e iOS, incluindo uma simulação de navegação integrada com Node-RED e uma aplicação de realidade aumentada de meios navais, e liderei demonstrações ao vivo para a Marinha Portuguesa, a Vodafone e a Oracle. Na Overflow Interactive desenvolvi em C# um sistema modular de magia e loot e, atualmente, desenvolvo automação em Python como consultor de Dados & IA na Noesis. Licenciatura em Engenharia Informática (2026), um semestre no Instituto Politécnico de Macau, inglês fluente.

Experiência Profissional

Consultor de Data Analytics & IA · Noesis

Jul 2026 – Presente

- Desenvolvo soluções de reporting, análise e automação em projetos de clientes, atualmente integrado numa equipa de cliente e a trabalhar com um Senior Consultant.
- Construí um web scraper em Python que recolhe todos os códigos de medicamentos e a respetiva data de rutura do site do Infarmed e carrega automaticamente os resultados numa base de dados.
- Otimizei o scraper com workers paralelos e lógica de fallback e retry, reduzindo a execução completa de 20 para 2 minutos (90% mais rápido).
- Migrei os dashboards de Power BI de um cliente de um sistema local baseado em ficheiros para o SharePoint, ficando relatórios e ficheiros de origem online num único local.

Tecnologias: Python, Microsoft Azure, Power BI, Microsoft Fabric, SharePoint

Game Developer · Overflow Interactive

Out 2025 – Fev 2026

- Desenvolvi em C# um sistema modular de magia e loot com arquitetura desacoplada, para que a lógica de recompensas escale e seja fácil de personalizar.
- Desenvolvi sistemas de combate e máquinas de estados de animação em Unity, com foco em feedback fluido para o jogador e lógica orientada a estados.
- Desenhei e implementei interfaces de utilizador responsivas e integrei áudio espacializado para reforçar a imersão no ambiente.

- Construí ambientes 3D imersivos a partir de assets fornecidos, equilibrando o aspeto visual com o fluxo de jogo.

Tecnologias: Unity, C#, GitHub, Confluence

Developer AR/VR · Arsenal do Alfeite S.A.

Mar 2023 – Ago 2023

- Desenvolvi e mantive aplicações 3D de alta fidelidade para PC e iOS em Unity, otimizando a performance para hardware móvel.
- Desenvolvi uma simulação de navegação integrada com Node-RED para validar a comunicação de dados em tempo real e o message brokering entre ambientes simulados e controladores externos.
- Desenhei e implementei uma aplicação de realidade aumentada para iOS, para visualização interativa de modelos 3D de meios navais.
- Responsável técnico pelas demonstrações ao vivo a parceiros e clientes, incluindo a Marinha Portuguesa, a Vodafone e a Oracle.

Tecnologias: Unity, C#, Node-RED, GitHub, Xcode

Data Engineer · Fraudio B.V.

Set 2020 – Abr 2022

- Construí e geri dashboards analíticos de grande escala em Databricks com Scala, para visualização em tempo real e análise de padrões de fraude.
- Avaliei tecnologias de armazenamento de dados (MongoDB, Redis e outras) para melhorar a latência e a escalabilidade das consultas.
- Automatizei pipelines de relatórios integrando o Databricks com a API do Slack, acelerando a resposta a incidentes e a comunicação da equipa.
- Trabalhei num ambiente ágil de DevOps, contribuindo para a fiabilidade do processamento distribuído de dados.

Tecnologias: Databricks, Scala, Python (Pandas), SQL, MongoDB, Redis, YCSB

Web Developer

Mar 2020 – Jun 2020

- Desenvolvi e mantive portais de administração e landing pages para várias empresas clientes.
- Desenhei esquemas relacionais em MySQL, mantendo os dados consistentes e as consultas rápidas.
- Transformei requisitos de negócio em funcionalidades web, com atenção à experiência de utilização e à compatibilidade entre browsers.

Tecnologias: HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL

Projetos e Distinções

- **Infraestrutura de Servidor Doméstico (2026 – presente):** Ubuntu Server administrado por SSH; a containerizar projetos e serviços pessoais com Docker e Docker Compose.
- **2.º Lugar, Games For Good GameJam (IADE, 2022):** "Little Help", um jogo arcade sobre os desafios das pessoas em situação de sem-abrigo, feito em 72 horas; desenvolvi o sistema de gestão de recursos e tempo e o ciclo de recompensa.
- **Piscine da 42, Programação em C (42 Lisboa, 2023):** imersão de 26 dias a reimplementar funções da biblioteca standard de C de raiz, com gestão manual de memória e código sem fugas.
- **Lisbon Games Week (2022):** representante oficial do IPS; playtesting ao vivo de projetos próprios e workshop de produção conduzido pelo CTO da Kwalee.

Competências

- **Linguagens de Programação:** C#, C, Java, Python, SQL, PHP, JavaScript
- **Desenvolvimento de Jogos & XR:** Unity, máquinas de estados de animação, sistemas de combate, UI, áudio espacial, AR para iOS, level design
- **Sistemas & Infraestrutura:** Linux (Ubuntu Server), SSH, Docker, Docker Compose, Node-RED
- **Dados & Cloud:** Databricks, Microsoft Azure, Power BI, MySQL, MongoDB, Redis
- **Ferramentas & Práticas:** Git, GitHub, Visual Studio Code, Xcode, Confluence, metodologias ágeis e DevOps

Formação

Licenciatura em Engenharia Informática · Instituto Politécnico de Setúbal (IPS) · 2023 – 2026

Programa de Mobilidade Académica · Instituto Politécnico de Macau · 2025

Semestre de intercâmbio em Macau para concluir as últimas unidades curriculares.

Curso Técnico Superior Profissional (CTeSP) em Desenvolvimento de Videojogos e Aplicações Multimédia · Instituto Politécnico de Setúbal (IPS) · 2021 – 2023

Curso Profissional de Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos · Escola Secundária de Cacilhas-Tejo · 2017 – 2020

Línguas

Língua	Nível	Compreensão	Oral	Escrita
Português	Nativo	C2	C2	C2
Inglês	Fluente	C2	C1	C1
Espanhol	Básico	A2	A2	A2