

Jaber Felipe Neto

Programador Unreal Engine (C++ / Blueprint)

jaber.neto@gmail.com jnsoftworks.com

Engenheiro eletricitista de formação (2019) e programador por vocação. Atua com Unreal Engine desde maio de 2021 — começou como freelancer no Fiverr, onde construiu uma reputação de 5.0★ em 60 avaliações (100% cinco estrelas) atendendo clientes de mais de 15 países. Hoje desenvolve sistemas e produtos próprios, incluindo animação procedural, física de personagem e um plugin de diálogo node-based com lançamento previsto para agosto de 2026.

// EXPERIÊNCIA

Desenvolvedor Independente – JN Softworks

2021 – atual

- Sistema completo de locomoção procedural para personagens robóticos em Advent Guard (Carbyne Games, em desenvolvimento): scene components por pé + actor component de cálculo de movimento, resolvido visualmente via Animation Blueprint e Control Rig individual por personagem (articulações distintas entre robôs) — 6 meses de desenvolvimento iterativo.
- Sistema de hit reaction via Physical Animation configurada + impulso ósseo no momento do impacto, incluindo destruição física de membros ao zerar os hitpoints da parte.
- Questryn — plugin comercial de diálogo node-based para Unreal Engine (C++ e Blueprint), lançamento previsto na Fab (marketplace da Epic Games) para agosto de 2026.

Freelancer Unreal Engine – Fiverr

mai/2021 – 2024

- 5.0★ em 60 avaliações (100% cinco estrelas), nota máxima em comunicação, qualidade e valor de entrega. Clientes recorrentes e de mais de 15 países.
- Entregas incluíram sistemas de inventário, animação de golpes/hits, disparo de armas com física/trace de bala, e IA com Behavior Trees — além de um sistema de movimento baseado em física construído do zero, elogiado por seguir boas práticas de código.

// FORMAÇÃO

Bacharelado em Engenharia Elétrica

Universidade Positivo, 2019

// IDIOMAS

Português

nativo

Inglês

fluyente na escuta · avançado na fala

// HABILIDADES TÉCNICAS

Unreal Engine (C++, Blueprint)

Animation Blueprint & Control Rig

Physical Animation / Hit Reaction

Multiplayer / Replicação (Unreal Engine)

Behavior Trees (IA)

Sistemas de movimento baseados em física

Python (Editor Scripting)

Plugins / ferramentas de editor