



ANA PAULA DE MATTOS

Designer de narrativa/Tradutora

+55 (21) 99646- 3858
demattos.ana@gmail.com
anademattos.me

QUALIFICAÇÕES

- Criação de jogos.
- Experiência com escrita narrativa.
- Criação de glossários.
- Experiência em pesquisas extensas.
- Facilidade para aprender novos programas.
- Tradução - português-inglês, inglês-português.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

PÓS-GRADUAÇÃO EM GAME DESIGN

Concluída em outubro de 2017, no Instituto Infnet.

BACHARELADO EM LETRAS (ÊNFASE EM TRADUÇÃO - PORT/ING)

Concluído em agosto de 2009, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

KEYWORDS STUDIOS (ATUAL)

Empresa de localização de jogos

- Localização de videogames.
- Tradução de conteúdos relacionados a jogos.

MOSHI MEDIA (SETEMBRO/2020 A JANEIRO/2021)

Empresa de tradução audiovisual

- Tradução de animes e filmes.

SPICYMONSTER (SETEMBRO/2017 A MAIO/2018)

Empresa de produção de jogos educativos.

- Game Design, elaboração de jogos.
- Controle de qualidade.
- Pesquisa.

EURECA (2014 A 2016)

Empresa de tradução audiovisual.

- Tradução e legendagem (português-inglês, inglês-português) de séries de TV, documentários, reality shows e filmes.
- Tradução de roteiros.
- Criação de glossários.



DISPOSITIVA TRADUÇÕES AUDIOVISUAIS (2013 A 2014)

Empresa de tradução audiovisual.

- Tradução e legendagem (português-inglês, inglês-português) de séries de TV, documentários, reality shows, filmes e eventos esportivos.
- Treinamento de outros tradutores.
- Criação de glossários.

GEMINI MEDIA (2008 A 2013)

Empresa de tradução audiovisual.

- Revisão e sincronização de legendas.
 - Tradução e legendagem (português-inglês, inglês-português) de séries de TV, documentários, reality shows, filmes e eventos esportivos.
 - Textos para narração.
- 
- 



CURSOS

GAME WRITING: STORYTELLING THROUGH VIDEO GAME DESIGN

Concluído em junho de 2019 (2 horas), pelo Udemy.

THE PSYCHOLOGY OF GAMES

Concluído em junho de 2019 (2 horas), pelo Udemy.

COMPLETE C# UNITY DEVELOPER 2D

Concluído em setembro de 2019 (35 horas), pelo Udemy.

DESIGN DA ESTRUTURA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA: ROTEIRO

Concluído em maio de 2014 (36 horas), na Coordenação Central de Extensão da PUC-RIO.

ROTEIRO PARA CINEMA, TV E NOVAS MÍDIAS

Concluído em maio de 2011 (282 horas), na Coordenação Central de Extensão da PUC-RIO.

TRADUÇÃO PARA LEGENDAGEM DE FILMES: TEORIAS, TÉCNICAS E PRÁTICA

Concluído em maio de 2008 (36 horas), na Coordenação Central de Extensão da PUC-RIO.

NOÇÕES DE DIREITO PARA TRADUTORES E INTÉRPRETES

Concluído em dezembro de 2006 (42 horas), na Coordenação Central de Extensão da PUC-RIO.

PRÊMIOS

- 2020 1º lugar - Jogo *Marias* - **Hacking.Rio - Flamengo**
- 2017 2º lugar - Jogo *Sewer Cheese* - **ECDD Game Show Award**
- 2016 1º lugar - Jogo *Gut Survival* - **ECDD Game Show Award**

SOFTWARE

Final Draft
Articy Draft 3
Unity (básico)
Construct 2
Stencyl
GameMaker Studio
RPG Maker VX Ace
Trados
MemoQ
Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)
Subtitle Workshop
Subtitle Edit
Adobe Photoshop

