

perfil e objetivos

Sou um profissional buscando trilhar carreira no design digital, trabalhando com web, arquitetura de informação, interfaces, criação 2D e 3D e artes visuais em geral. Formado em Audiovisual pela UFSCar, adquiri especialização em Direção e Hipermídia, o que proporcionou uma mistura do lado mais artístico do trabalho com a carga técnica que ele demanda.

formação acadêmica

2003-2007

Universidade Federal de São Carlos

Bacharelado em Imagem e Som

Projeto de Iniciação Científica: "Um estudo sobre as estruturas multilineares: Do RPG de mesa às plataformas digitais online" – CNPq, 2006

experiência profissional

2009 - Atual

Nexxus Sistemas

Designer de Interfaces

Realizações: planejamento e execução de identidade visual, interfaces e ícones para sistemas bancários usados pelas maiores instituições bancárias do país.

2008 - 2009

Soluttia Comunicação

Designer

Design de layouts para web, jogos eletrônicos e mídia impressa; criação 2D; modelagem, texturização, iluminação e animação 3D, maquetes eletrônicas, participação em projetos de grandes clientes como Natura, Souza Cruz, Mattel, Imagenext, Tenda e Akatu.

2008

Aennova Decisionware

Designer

Design de interfaces e criação 2D/3D em projetos para clientes como Natura, Souza Cruz e Coca-Cola.

2005

Rocambole Produções

Composição

Criação de cenários, composição visual e finalização curta-metragem premiado de animação 3D "Para Chegar até a Lua", de José Guillermo Hiertz.

habilidades

Adobe Illustrator	Avançado
Adobe Photoshop	Avançado
Adobe Flash	Avançado
Adobe Dreamweaver	Avançado
Autodesk 3DSMax	Avançado
XHTML/CSS	Avançado
Mac OSX, Windows	Avançado
Autodesk Combustion	Médio
Adobe InDesign	Médio
Adobe Premiere	Médio
Apple FinalCut	Básico
Programação	Básico

idiomas

Inglês	Fluente
--------	---------

cursos e certificados

2006

3DS Max 7 - Módulos Avançados

Cadritech Computação Gráfica - São Paulo
Curso certificado pela Autodesk, Inc.

2006

Programação Orientada a Objetos

Impactá Tecnologia - São Paulo

outras realizações

jogos

Inferno3

Criação e desenvolvimento do jogo online para múltiplos usuários ("MMORPG") Inferno3, orientado ao público de Deficientes Visuais, no ar de 1999 a 2010 e com mais de cinco mil jogadores cadastrados.

cinema e vídeo

Curtas-metragens

O Cadarço (2003)	Editor;
O Tom da Consistência (2004)	Editor;
Espelhos (2005)	Câmera / Finalização
Casa de Vó (2005)	Direção
Do-Ré-Mi-Fábula (2005)	Animador
Para Chegar Até a Lua (2005)	Composição