

TIAGO REMÉDIO

Transformação Digital | Unity3D | C# | PHP | JavaScript | FullStack

<https://www.linkedin.com/in/tiago-remedio>

Indaiatuba, SP - Brasil



RESUMO

Sou um desenvolvedor de jogos apaixonado por criar experiências envolventes e impactantes nas áreas de entretenimento, jogos e educação. Ao longo da minha carreira, desenvolvi um portfólio diversificado de projetos, que vão desde jogos de entretenimento até ferramentas educacionais e simulações de treinamento. Minha experiência inclui trabalhar com tecnologias de ponta, como realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR), bem como desenvolver aplicativos FullStack com integração perfeita com servidores. Essa mistura de habilidades técnicas e visão criativa impulsiona meu compromisso de entregar projetos de alta qualidade que ressoam com os usuários e atendem às necessidades das indústrias modernas.

Meus valores fundamentais - honestidade, família e justiça - estão no centro de tudo o que faço. Sou conhecido por minhas habilidades de resolução de problemas, particularmente na compreensão de abstrações complexas e na criação de soluções inteligentes. Minha capacidade de ver o quadro geral, combinada com uma atenção meticulosa aos detalhes, me rendeu a reputação de profissional confiável e engenhosa.

Estou ansioso para contribuir com minhas habilidades e experiência para uma empresa dinâmica na indústria de entretenimento e jogos, onde posso continuar a ultrapassar os limites do que é possível e criar experiências que inspirem e entretenham.

EXPERIÊNCIA

04/2021 – Atual

Indaiatuba, SP - Brasil

● CTO

Axpr Valve Science

Inovação e Transformação Digital

Pesquisa e Desenvolvimento de Hardware

- Time P&D focado em criar produtos e tecnologias

Pesquisa e Desenvolvimento de Software

- Web e sistemas móveis

Gestão de TI

- Equipamentos de tecnologia
- Manutenção dos sistemas
- Suporte técnico
- Infraestrutura de rede
- Segurança digital

08/2011 – Atual

Remoto

Desenvolvedor de Software

Freelance

- Sistemas web (fullstack)
- Unity3D
- Aplicativos móveis (iOS e Android)
- Aplicativos Desktop (Linux, MacOS e Windows)
- Aplicativos de realidade aumentada
- Aplicativos de realidade virtual
- Aplicativos com interface natural (movimentos)
- Integração a banco de dados
- Gamificação

02/2019 – 12/2021

Araras, SP - Brasil

Docente

Centro Universitário Hermínio Ometto – FHO | Uniararas

Disciplinas ministradas:

- Sistemas distribuídos
- Rede de computadores
- Engenharia de software
- Programação web
- Programação matemática
- Introdução à jogos digitais
- Banco de Dados
- Otimização de sistemas
- Computação gráfica
- Arquitetura de computadores
- Análise de projetos orientados a objetos

Extensão:

- GRAFHO: Game Research Academy FHO – Grupo de pesquisa em desenvolvimento de jogos digitais

02/2020 – 07/2021

Hortolândia, SP - Brasil

Docente

UNASP Hortolândia

Disciplinas ministradas:

- Rede de computadores
- Projeto integrativo de programação
- Projeto integrativo de desenvolvimento de sistemas
- Construção de algoritmos e programação

07/2019 – 10/2020

Piracicaba, SP - Brasil

Docente

IFSP Piracicaba

Disciplinas ministradas:

- Tecnologia da informação aplicada
- Linguagens comerciais de programação
- Banco de dados
- Linguagens de programação
- Programação web
- Sistemas orientados a objetos

EDUCAÇÃO

- 03/2023 – 07/2023** ● Formação Executiva de Líderes
FGV – Fundação Getulio Vargas
- 07/2021 – 11/2021** ● MBA em Gestão Corporativa da Tecnologia da Informação
Focus
- 01/2017 – 12/2018** ● Mestrado em Ciência da Computação
UNESP
- 01/2015 – 12/2018** ● Graduação em Ciência da Computação
UNESP
- 09/2010 – 09/2011** ● Produção de Jogos Digitais
Meliès
- 07/2005 – 07/2010** ● Graduação em Engenharia de Controle e Automação
UNESP

LÍNGUAS

Inglês

Profissional (C1)



Português

Nativo



CERTIFICAÇÕES

Unity Certified Professional Programmer

2019, Unity Technologies

Unity Certified Developer

2017, Unity Technologies

PRÊMIOS

1st Place – 38^o CBMGA (Brazilian Congress of Asset Maintenance and Management)

2023, ABRAMAN

Best Academic Performance

2019, UNESP

1st Place – Parallel Programming Challenge

2017, ERAD-SP

HABILIDADES

- Transformação Digital
- Desenvolvimento Unity3D
- C#
- Microsoft Office 365 (incluindo painel de administração)
- JavaScript
- PHP
- FullStack
- Banco de Dados (SQL)
- AWS (EC2, S3, LightSail, Rekognition, IAM)

PRINCIPAIS PROJETOS



AR Valves

05/2023 – 07/2023

AR Valves é um aplicativo de realidade aumentada para mostrar o principal produto da AXPR, a válvula Maseoneilan da Baker Hughes. Ele permite ver os internos do equipamento, bem como a sua montagem.

Links:

- [Android Play Store](#)
- [iOS App Store](#)



Old West Shooter

01/2021 – 04/2021

Jogo estilo top-down para dispositivos móveis ambientado no velho oeste, onde você precisa sobreviver à hordas de zumbis. Inclui comunicação com banco de dados.

Links:

- [Android Play Store](#)
- [iOS App Store](#)



Curso de Introdução ao Desenvolvimento de Jogos com Unity3D

03/2020 – 09/2020

Durante o primeiro ano da pandemia de COVID-13 eu desenvolvi um curso introdutório de Unity3D, onde eu passei por todos os principais tópicos para começar a criar seus próprios jogos.

Principais tópicos:

- Instalação, Recursos e Ferramentas
- Cenários e Personagens
- Programação, Banco de Dados e IA
- Áudio de UI

Links:

- [Udemy](#)