## Main (EN) ✔✔

Hello, World, my name is

Alexandre Leitão Santos.

Front-End Developer

I'm an architect with over a decade of experience who chose to build things for the web. Passionate about graphic design, 3D modeling, product development and computer programming.

## Principal (FR) ✔✔

Bonjour, Monde, je m'appelle

Alexandre Leitão Santos.

Front-End Développeur

Je suis un architecte avec plus d'une décennie d'expérience qui a choisi de construire des choses pour le web. Passionné par le graphisme, la modélisation 3D, le développement de produits et la programmation informatique.

## Principal (PT) ✔✔

Olá, Mundo, meu nome é

Alexandre Leitão Santos.

Desenvolvedor Front-End

Sou um arquiteto com mais de uma década de experiência que optou por construir coisas para a web. Apaixonado por design gráfico, modelagem 3D, desenvolvimento de produtos e programação de computadores.

## About (EN)

## Sur Moi (FR)

## Sobre Mim (PT)

Olá! Me chamo Alexandre Leitão Santos e sou um apaixonado por design e programação. Sou um português que morou a vida toda no Brasil. Me formei em arquitetura e urbanismo pela Universidade de São Paulo, instituição pela qual também obtive meu título de Mestre em Ciências.

Desde muito cedo na carreira tracei pontes entre os projetos de arquitetura e o campo da informática. Essa relação foi desde o uso do CAD e da modelagem 3D até o desenvolvimento de projetos em BIM (Modelagem da Informação da Construção) e de análises urbanas em SIG (Sistemas de Informação Geográfica). Isso me levou a ter que aprender

## Skills (EN) ✔✔

### Coding Languages

I learned most of these languages from real needs, through self-learning with the help of courses or books and immediately putting the acquired knowledge into practice. My goal is to know the basis of as many languages as possible while deepening the knowledge of the most necessary ones.

* HTML
* CSS
* JavaScript

### Dev Resources

I try to get to know what the mainstream requires, focusing on the most modern, but I also intend to learn less used resources, but with a strong capacity to help in my projects.

* Bootstrap
* Bulma
* Git
* JQuery
* MongoDB
* Node.js
* React
* Three.js
* Wordpress

### Design Tools

This group of competencies goes beyond allowing the possibility of interaction with UX/UI professionals. It's a set of tools that I'm very familiar with from very early on in my career.

* Adobe Illustrator
* Adobe InDesign
* Adobe Photoshop
* Adobe XD
* Affinity
* Figma

### Drafting and 3D Modeling

This set is probably the one I have the most time of experience and high mastery of, as they are tools that have been widely used by me during my career as an architect and professor.

* Adobe Substance 3D
* Autodesk AutoCAD
* Autodesk Revit
* Blender
* Rhinoceros 3D + Grasshopper
* SketchUp

### Productivity Resources

Experiences in previous companies put me in contact with resources that I learned to recognize as necessary for the good performance of project teams.

* Agile/Scrum Methodology
* Google Workspace
* Microsoft 365

## Compétences (FR) ✔✔

### Langages de Codage

J'ai appris la plupart de ces langues à partir de besoins réels, par auto-apprentissage à l'aide de cours ou de livres et mettant immédiatement en pratique les connaissances acquises. Mon objectif est de connaître les bases d'un maximum de langages tout en approfondissant la connaissance des plus nécessaires.

* HTML
* CSS
* JavaScript
* PHP
* Phyton
* TypeScript

### Ressources de Développement

J'essaie d'apprendre à connaître ce que le mainstream exige, en me concentrant sur les plus modernes, mais j'ai également l'intention d'apprendre des ressources moins utilisées, mais avec une forte capacité à aider dans mes projets.

* Bootstrap
* Bulma
* Git / Github
* JQuery
* MongoDB
* Node.js
* React
* Three.js
* Wordpress

### Outils de Design

Ce groupe de compétences va au-delà de la possibilité d'interaction avec des professionnels UX/UI. C'est un ensemble d'outils que je connais très bien depuis le début de ma carrière.

* Adobe Illustrator
* Adobe InDesign
* Adobe Photoshop
* Adobe XD
* Affinity
* Figma

### Dessin et Modélisation 3D

Cet ensemble est probablement celui que j'ai le plus d'expérience et de maîtrise, car ce sont des outils que j'ai largement utilisés au cours de ma carrière d'architecte et de professeur.

* Adobe Substance 3D
* Autodesk AutoCAD
* Autodesk Revit
* Blender
* Rhinoceros 3D + Grasshopper
* SketchUp

### Ressources de Productivité

Des expériences dans des entreprises précédentes m'ont mis en contact avec des ressources que j'ai appris à reconnaître comme nécessaires au bon fonctionnement des équipes de projet.

* Agile/Scrum Méthodologie
* Google Workspace
* Microsoft 365

## Competências (PT) ✔✔

### Linguagens de Programação

Aprendi a maioria destas linguagens a partir de necessidades reais, através de autoaprendizagem com o auxílio de cursos ou livros e colocando imediatamente em prática os conhecimentos adquiridos. Meu objetivo é conhecer a base de tantas linguagens quanto possível ao mesmo tempo em que aprofundo o conhecimento das mais necessárias.

* HTML
* CSS
* JavaScript
* PHP
* Phyton
* TypeScript

### Recursos de Desenvolvimento

Procuro conhecer bem o que o mainstream exige, com foco no que há de mais moderno, mas também tenciono aprender recursos menos utilizados, porém com forte capacidade de auxiliar nos meus projetos.

* Bootstrap
* Bulma
* Git / Github
* JQuery
* MongoDB
* Node.js
* React
* Three.js
* Wordpress

### Ferramentas de Design

Este grupo de competências vai além de permitir a possibilidade de interação com os profissionais de UX/UI. É um conjunto de ferramentas com o qual tenho imensa familiaridade desde muito cedo na minha carreira.

* Adobe Illustrator
* Adobe InDesign
* Adobe Photoshop
* Adobe XD
* Affinity
* Figma

### Desenho e Modelagem 3D

Este conjunto é, provavelmente, o que eu tenho mais tempo de experiência e alto domínio, já que são ferramentas que foram amplamente utilizadas durante minha carreira como arquiteto e professor.

* Adobe Substance 3D
* Autodesk AutoCAD
* Autodesk Revit
* Blender
* Rhinoceros 3D + Grasshopper
* SketchUp

### Recursos de Produtividade

As experiências em empresas anteriores me colocaram em contato com recursos que aprendi a reconhecer como necessários para o bom desempenho das equipes de projetos.

* Metodologia Agile/Scrum
* Google Workspace
* Microsoft 365

## Experience (EN) ✔✔

### Anhumas Associated Architects

aug 2014 – dec 2021

Founding partner and chief architect

I was responsible for customer acquisition, internal branding, product development, team coordination, design and elaboration of architectural projects from feasibility studies to the documentation for construction stage. It was my greatest professional experience to date, an office under my full responsibility. It was where I learned the most about product development and project management methodologies, including strict version control for BIM, usage of productivity tools and process quality assessment. The technologies used there for Building Information Modeling were fundamental for my understanding of fundamental computer science concepts, especially object-oriented programming.

### UNASP – Adventist University Center of São Paulo

jan 2015 – jul 2021

Professor of architectural design, 3D visualization and BIM

I was initially responsible for teaching subjects for the Architecture and Urbanism course, especially those related to the digital development of projects, whether in photorealistic 3D visualization, CAD or Building Information Modeling (BIM). Subsequently, I assumed leadership roles, participating in the review of the course’s pedagogical matrix and its update to a hybrid teaching model, and the coordination of the postgraduate course "Building Information Modeling for Construction Projects", in which I also taught subjects on informatics theory applied to the building design and the objects parameterization in BIM.

### Arquitec – School of Art and Design

apr 2015 – sep 2020

Professor of interior design and graphic design

I was responsible for subjects for the postgraduate course in Interior Design, specifically on corporate design projects and graphic production applied to interior design. In the latter case, the fundamental concepts of digital graphic design and media methods for product presentation were approached.

### FAAL – Limeira Management and Arts College

feb 2013 – dec 2015

Professor of interior design and 3D visualization

I was responsible for interior design project disciplines in the Interior Design course.

### TC Urbes

oct 2013 – may 2014

Freelance urban planning analyst

I was responsible for the systematization of data, critical analysis and elaboration of a diagnostic report for the initial phase of the Passo Fundo Mobility Plan development.

### Piratininga Associated Architects

apr 2010 – feb 2011

Junior architect

I was responsible for assisting teams in the development of large architectural projects. It was where I had contact, for the first time, with productivity methodologies applied to product development.

## Expérience (FR) ✔✔

### Anhumas Architectes Associés

août 2014 – déc. 2021

Associé fondateur et architecte en chef

J'étais responsable de l'acquisition de clients, de l'image de marque interne, du développement de produits, de la coordination d'équipe, de la conception et du développement de projets architecturaux depuis les études de faisabilité jusqu'à la documentation pour la phase de construction. Ce fut ma plus grande expérience professionnelle à ce jour, un cabinet sous mon entière responsabilité. C'est là que j'ai le plus appris sur les méthodologies de développement de produits et de gestion de projet, y compris le contrôle strict des versions pour le BIM, l'utilisation d'outils de productivité et l'évaluation de la qualité des processus. Les technologies utilisées là-bas pour la modélisation des informations du bâtiment étaient fondamentales pour ma compréhension des concepts fondamentaux de l'informatique, en particulier la programmation orientée objet.

### UNASP – Centre Universitaire Adventiste de São Paulo

janv. 2015 – juill. 2021

Professeur de conception architecturale, visualisation 3D et BIM

J'étais initialement responsable de l'enseignement des matières du parcours Architecture et Urbanisme, notamment celles liées au développement numérique des projets, que ce soit en visualisation 3D photoréaliste, en CAD ou en modélisation des informations du bâtiment (BIM). Par la suite, j'ai assumé des rôles de leadership, en participant à la révision de la matrice pédagogique du cours et à sa mise à jour vers un modèle d'enseignement hybride, et à la coordination du cours de spécialisation de troisième cycle en « Modélisation des informations du bâtiment pour les projets de construction », dans lequel j'ai également a enseigné des cours sur la théorie de l'informatique appliquée à la conception de bâtiments et au paramétrage d'objets en BIM.

### Arquitec – École d'Art et de Design

avr. 2015 – sept. 2020

Professeur d'architecture d'intérieur et de graphisme

J'étais responsable des cours de spécialisation de troisième cycle en architecture d'intérieur, plus précisément sur les projets d'entreprise et sur le graphisme appliqué au design d'intérieur. Dans ce dernier, les concepts fondamentaux de la conception graphique numérique et les méthodes médiatiques de présentation des produits ont été présentés.

### FAAL – Faculté d'Administration et des Arts de Limeira

févr. 2013 – déc. 2015

Professeur de design d'intérieur et de visualisation 3D

J'étais responsable des disciplines de projet de design d'intérieur dans le cours de design d'intérieur.

### TC Urbes

oct. 2013 – mai 2014

Analyste indépendant en urbanisme

J'étais responsable de la systématisation des données, de l'analyse critique et de l'élaboration d'un rapport de diagnostic pour la phase initiale du développement du plan de mobilité de Passo Fundo.

### Piratininga Architectes Associés

avr. 2010 – févr. 2011

Architecte junior

J'étais chargé d'accompagner les équipes dans le développement de grands projets architecturaux. C'est là que j'ai été en contact, pour la première fois, avec les méthodologies de productivité appliquées au développement de produits.

## Experiência (PT) ✔✔

### Anhumas Arquitetos Associados

ago 2014 – dez 2021

Socio fundador e arquiteto chefe

Fui responsável pela captação de clientes, branding interno, desenvolvimento de produtos, coordenação de equipe, concepção e elaboração de projetos arquitetônicos desde os estudos de viabilidade até a etapa de documentação para obra. Foi a minha grande experiência profissional até hoje, um escritório sob minha inteira responsabilidade. Foi onde mais aprendi sobre as metodologias de desenvolvimento de produto e gestão de projetos, inclusive com rígido controle de versões para BIM, uso de ferramentas de produtividade e avaliação de qualidade de processos. As tecnologias ali utilizadas para a Modelagem da Informação da Construção foram fundamentais para a minha compreensão dos conceitos fundamentais da informática, em especial a programação orientada a objetos.

### UNASP – Centro Universitário Adventista de São Paulo

jan 2015 – jul 2021

Professor de desenho arquitetônico, visualização 3D e BIM

Fui responsável, inicialmente, pela docência em disciplinas para o curso de Arquitetura e Urbanismo, em especial as relacionadas com o desenvolvimento digital de projetos, seja em visualização 3D fotorrealista, CAD ou na modelagem de informação da construção (BIM). Posteriormente, assumi funções de liderança, participando da revisão da matriz pedagógica do curso e sua atualização para um modelo híbrido de ensino e da coordenação do curso de pós-graduação em “Modelagem da Informação da Construção para Projetos da Construção Civil”, em que também ministrava disciplinas a respeito de teoria da informática aplicada ao projeto de edifícios e da parametrização de objetos em BIM.

### Arquitec – Escola de Arte e Design

abr 2015 – set 2020

Professor de design de interiores e design gráfico

Fui responsável por disciplinas da pós-graduação em Design de Interiores, especificamente sobre projetos corporativos e sobre design gráfico aplicada ao design de interiores. Nesta última, apresentava-se os conceitos fundamentais do design gráfico digital e métodos midiáticos para apresentação de produtos.

### FAAL – Faculdade de Administração e Artes de Limeira

fev 2013 – dez 2015

Professor de design de interiores e visualização 3D

Fui responsável por disciplinas de projeto de design de interiores no curso de Design de Interiores.

### TC Urbes

out 2013 – mai 2014

Analista independente de urbanismo

Fui responsável pela sistematização de dados, análise crítica e elaboração de relatório de diagnóstico para a fase inicial do desenvolvimento do Plano de Mobilidade de Passo Fundo.

### Piratininga Arquitetos Associados

abr 2010 – fev 2011

Arquiteto júnior

Fui responsável por auxiliar equipes no desenvolvimento de projetos arquitetônicos de grande porte. Foi onde tive contato, pela primeira vez, com metodologias de produtividade aplicadas ao desenvolvimento de produtos.

## Education (EN) ✔✔

### Degrees

#### Master of Science

mar 2011 – may 2014

University of São Paulo

Institute of Architecture and Urbanism

Master's Thesis:

Useful landscape: Tietê River and São Paulo urbanization (1966-1986)

#### Architecture and Urbanism

feb 2004 – dec 2009

University of São Paulo

São Carlos School of Engineering

Graduation Project:

Metropolitan Maritime Terminals: infrastructure and landscape of a city at water's edge

### Courses

#### Three.js Journey

2022

Bruno Simon

#### Git & Github Bootcamp

2022

Udemy / Colt Steele

#### Modern React Bootcamp

2021

Udemy / Colt Steele

#### Web Developer Bootcamp

2021

Udemy / Colt Steele

#### Digital Product Design (UX & UI)

2021

Udemy / Rob Sutcliffe

#### Management for Design Offices

2014

Senac

#### Revit Architecture

2012

DRC Training and Consulting

#### V-Ray

2010

Cadritech

#### Digital 3D Modeling

2010

Cadritech

## Éducation (FR) ✔✔

### Diplômes

#### Master of Science

mars 2011 – mai 2014

Université de São Paulo

Institut d'architecture et d'urbanisme

Mémoire de maîtrise :

Paysage utile : la rivière Tieté et l’urbanisation de São Paulo (1966-1986)

#### Architecture et Urbanisme

févr. 2004 – déc. 2009

Université de São Paulo

École d'ingénieur de São Carlos

Projet de fin d'études :

Terminaux Maritimes Métropolitains : infrastructure et paysage d'une ville au bord de l'eau

### Cours

#### Three.js Journey

2022

Bruno Simon

#### Git & Github Bootcamp

2022

Udemy / Colt Steele

#### React Bootcamp

2021

Udemy / Colt Steele

#### Web Developer Bootcamp

2021

Udemy / Colt Steele

#### Digital Product Design (UX & UI)

2021

Udemy / Rob Sutcliffe

Gestion de Bureau d'Architecture et Design

2014

Senac

#### Revit Architecture

2012

DRC Training and Consulting

#### V-Ray

2010

Cadritech

#### Modélisation Numérique 3D

2010

Cadritech

## Educação (PT) ✔✔

### Títulos

#### Mestrado em ciências

mar 2011 – mai 2014

Universidade de São Paulo

Instituto de Arquitetura e Urbanismo

Dissertação de mestrado:

Paisagem útil: o Rio Tietê e a urbanização paulistana (1966 - 1986)

#### Arquitetura e Urbanismo

fev 2004 - dez 2009

Universidade de São Paulo

Escola de Engenharia de São Carlos

Projeto de graduação:

Terminais Marítimos Metropolitanos: infraestrutura e paisagem de uma cidade à borda d’água

### Cursos

#### Three.js Journey

2022

Bruno Simon

#### Git & Github Bootcamp

2022

Udemy / Colt Steele

#### Modern React Bootcamp

2021

Udemy / Colt Steele

#### Web Developer Bootcamp

2021

Udemy / Colt Steele

#### Digital Product Design (UX & UI)

2021

Udemy / Rob Sutcliffe

#### Gerenciamento de Escritórios de Arquitetura e Design

2014

Senac

#### Revit Architecture

2012

DRC Training and Consulting

#### V-Ray

2010

Cadritech

#### Modelagem Digital 3D

2010

Cadritech

## Projects (EN)

## Projets (FR)

## Projetos (PT)

### Projetos para a Web

#### Autorais

* Website Pessoal
* UNESCO World Heritage Sites App
* Website Anhumas Arquitetos Associados
* Website Gato Urbano

### Projetos Gráficos

#### Autorais

* Anuário LEAUC USP
* Urbanicidades
* Branding Anhumas Arquitetos Associados
* Branding Gabinete Urbano
* Branding Gato Urbano

### Projetos de Arquitetura

#### Autorais

* Residência Fátima Leitão  
  2009 – 2010. São Carlos, São Paulo, BR.
* Marcos rodoviários  
  2010. Brusque, Santa Catarina, BR.
* Biblioteca Pública  
  2010. Florianópolis, Santa Catarina, BR.
* Confederação Nacional dos Municípios  
  2010. Brasília, Distrito Federal, BR.
* Cobertura do Mercado Público  
  2013. Florianópolis, Santa Catarina, BR.
* Residência Samantha  
  2015. Araras, São Paulo, BR.
* Residência Neves  
  2016. Campinas, São Paulo, BR.
* Estúdio Anhumas  
  2016. Campinas, São Paulo, BR.
* Escola Criar  
  2016 – 2017. Campinas, São Paulo, BR.
* Residência Rodrigues  
  2016 – 2017. Porto Velho, Rondônia, BR.
* Residência Biller  
  2016 – 2017. Campinas, São Paulo, BR.
* Clínica Cazarotto  
  2016 – Campinas, São Paulo, BR.
* Residência Mussi  
  2017 – 2018. Paraty, Rio de Janeiro, BR.
* Residência Cazarotto  
  2017 – 2021. Campinas, São Paulo, BR.
* Hospital Veterinário Universitário  
  2019. Engenheiro Coelho, São Paulo, BR.
* Cevisa (Centro de Vida Saudável)  
  2020 – 2021. Engenheiro Coelho, São Paulo, BR.
* Museu Marítimo do Brasil  
  2021. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, BR.

#### Em colaboração

* Fatec Jaguaré  
  2010. São Paulo, São Paulo, BR.
* Centro de Apoio aos Negócios Cosan  
  2010. Piracicaba, São Paulo, BR.
* Biblioteca Mário de Andrade  
  2010. São Paulo, São Paulo, BR.
* Residência na Vila Ida  
  2010. São Paulo, São Paulo, BR.
* Anexo para galeria de arte privada  
  2010. São Paulo, São Paulo, BR.
* General Motors do Brasil  
  2010 – 2011. São Caetano do Sul, São Paulo, BR.
* IBM  
  2010 – 2011. Hortolândia, São Paulo, BR.
* Subsea Seven  
  2011. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, BR.

## Contact (EN) ✔✔

## Contact (FR) ✔✔

## Contato (PT) ✔✔