| Fabricio Minowa  OBJETIVO: JOGOS DIGITAIS/ DESENVOLVEDOR FRONT END/ WEB DESIGNER/ DESIGNER MULTIMIDIA  Github: <https://github.com/fabriciominowa>  LInkedin: https://www.linkedin.com/in/fabr%C3%ADciomoraesminowa/ | Nascimento: 03/02/1997  Estado Civil: Solteiro  Rua João de Castilho Pinto, 89 – Itaim Paulista - São Paulo/SP – CEP 08120-370  +55 (11) 96675-6431  Fabriciominowa12@gmail.com |
| --- | --- |
| EXPERIÊNCIASenai informática, São paulo —  *Instrutor de Formação Profissional III (T.I.)*Desde de Set DE 2022 Ministrar Aulas: Planejar, preparar e ministrar aulas teóricas e práticas relacionadas à tecnologia da informação, de acordo com o currículo e as diretrizes.  Desenvolvimento de Material Didático: Elaborar material didático, como apresentações e guias de estudo, para apoiar o processo de aprendizagem dos alunos.  Avaliação de Alunos: Avaliar o desempenho dos alunos por meio de testes, projetos e atividades práticas, fornecendo feedback construtivo.  Atualização Tecnológica: Manter-se atualizado com as tendências e avanços tecnológicos na área de informática e incorporar esse conhecimento nas aulas.  Suporte Técnico: Oferecer suporte técnico e orientação aos alunos para ajudá-los a resolver problemas relacionados à informática.  Gerenciamento de Laboratório: Supervisionar e manter os laboratórios de informática, garantindo que os recursos estejam disponíveis e em boas condições de funcionamento. Grupo Educacional Sequencial, São paulo — *Professor de Web Design* Mai DE 2022 – Set DE 2022 Ministrar aulas teóricas e práticas de design web de acordo com o programa educacional.  Desenvolver currículo alinhado com as tendências da indústria de design web.  Criar materiais didáticos, incluindo apresentações e exercícios.  Realizar avaliações de desempenho dos alunos e fornecer feedback construtivo.  Oferecer suporte individualizado aos alunos.  Mentorear alunos em projetos de design web.  Manter-se atualizado com as tendências e tecnologias do design web.  Participar de eventos e conferências de design web.  Supervisionar laboratórios de design web.  Colaborar com outros membros da equipe educacional. MicroPower, São paulo — *Designer de interação Jr*Fev DE 2022 - Mai DE 2022 Apoiar no design de interfaces de usuário (UI) e experiência do usuário (UX) para produtos e aplicativos da Micropower, com ênfase no desenvolvimento de produtos gamificados.  Trabalhar em estreita colaboração com a equipe de design e desenvolvimento para criar interfaces funcionais e atraentes, que incorporem elementos de gamificação.  Auxiliar na criação de wireframes, protótipos e fluxos de usuário, considerando os aspectos de gamificação.  Realizar pesquisas de usuário e análises de mercado para informar o design, especialmente no contexto de produtos gamificados.  Participar de reuniões e brainstorming para desenvolver conceitos de design inovadores, incluindo elementos de gamificação.  Contribuir para a consistência visual e de interação em todos os produtos da empresa, com foco na experiência de jogo.  Aprender e aplicar as melhores práticas de design de interação, particularmente relacionadas à gamificação.  Manter-se atualizado com as tendências de design e tecnologias relacionadas à gamificação.  Colaborar com outros membros da equipe para alcançar os objetivos de design estabelecidos pela Micropower, com foco no desenvolvimento de produtos gamificados. Centro Universitário Salesiano de São Paulo, São paulo —Desenvolvedor web front end - · EstágioFev DE 2021 - Dez DE 2021 Desenvolvimento de conteúdo web e formatação da plataforma EAD da instituição.  Criação e atualização de materiais educacionais interativos, incluindo páginas da web, vídeos, animações e gráficos.  Configuração e manutenção da plataforma de Educação a Distância, assegurando a funcionalidade e navegabilidade.  Garantia de design responsivo para uma experiência de usuário consistente em dispositivos móveis e desktops.  Colaboração interdisciplinar com professores e equipe de tecnologia educacional.  Gestão e atualização de conteúdo web e recursos da plataforma EAD.  Criação de elementos visuais atraentes, como layouts de página, gráficos e ícones.  Conformidade com diretrizes de acessibilidade para tornar o conteúdo acessível a todos os alunos.  Testes de usabilidade e resolução de problemas técnicos. Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia, São paulo — *Desenvolvedor web FrontEnd - · Estágio*Dez DE 2019 - Dez DE 2020 Elaborar programas de Web, decodificando-os na linguagem especificada. Efetuar a sua manutenção. Auxiliar o Analista de Sistemas na coleta de informações, na documentação e descrição das informações obtidas e na análise dos sistemas a serem desenvolvidos. Technovation Summer School For Girls(USP/São-Carlos), São paulo — Mentor *- · Trabalho voluntário*Fev DE 2022- mai DE 2022 O objetivo da escola é ensinar às meninas de 08 a 18 anos métodos inovadores e criar competências para a conceitualização, desenvolvimento e comercialização de aplicativos móveis (apps) que ajudem a solucionar problemas da comunidade.  Mentoria: contribua para que garotas criem aplicativos em escola de verão na USP FORMAÇÃOFIAP, São Paulo-GraduaçãoFev DE 2019 - Dez DE 2020 CURSO: Desenvolvimento de Jogos Digitais Anhembi Morumbi, São Paulo— *Pos-graduação*Out DE 2022 - Out DE 2023CURSO: Desenvolvimento de MetaversosPROJETOSIn search of the golden carrot *Detalhe:* O jogo conta a história de dois conselhos que estavam frustrados em ter a rotina de fazendeiro, em busca de encontra um proposito maior ele foram em uma aventura.  Linguagens e ferramentas utilizadas:  C# Unity | COMPETÊNCIAS  * HTML – CSS – Javascript — Bootstrap — Angular -- C# – Typescript – Unity - Figma. * Metodologia ágil. * AR(Realidade aumentada)- MR(Realidade mista) — RV(Realidade Virtual).  CERTIFICAÇÕES **Perform Foundational:** Data, ML, and AI Tasks in Google Cloud  **Microsoft Certified:** Azure AI Fundamentals  **Microsoft Certified:** Power Platform Fundamentals IDIOMAS Inglês — Intermediário Espanhol-Intermediário |

## Elements

## *Detalhe:*

O jogo foi desenvolvido para ajudar jovens que tenha dificuldade com Química e estudantes de química, trabalhando elementos químicos que estão no nosso dia a dia e que nem percebemos.

Linguagens e ferramentas utilizadas:

C# Unity Maya

## Abaddon

## *Detalhe:*

O jogo visa transmitir uma experiência a terrorizante em uma capela

Linguagens e ferramentas utilizadas:

C# Unity Maya