



# TIAGO SANTOS DE SOUZA

Design Instrucional e Especialista em Aprendizagem & Inovação

## IN BRIEF

Designer Instrucional e Tech-Innovation Lead, gestor de projetos educacionais, designer de gamificação e conteudista;

Desenvolvimento de mais de 50 livros/materiais didáticos publicados na Biblioteca Nacional. Desenvolvimento de provas e exames de certificação;

Mais de 23 anos de experiência em salas de aula;

Especialista nas linguagens de programação Swift e Kotlin, desenvolvimento apps e games nativos para iOS e Android;

Domínio pleno de ferramentas para computação gráfica em 2D e 3D, vetorização e edição de imagens e ferramentas de desenvolvimento de jogos digitais (Engines);

Especialista Latu Sensu em Aprendizagem e Inovação.

## SKILLS

iOS/Swift

Android/Kotlin

Unity/Unreal

Photoshop

Design UI/UX

Inglês

## CONTACT



Rua Bonifácio Gomes de Siqueira, 504 - Vila Nova York - São Paulo



11-99377-1723 / 11-4328-0116



tiago.prof.dev@gmail.com



[www.linkedin.com/in/tiagosouzaprof](https://www.linkedin.com/in/tiagosouzaprof)

## EXPERIENCES

### CEL.LEP ENSINO DE IDIOMAS

ENTRE 2018 - ATUALMENTE

Tech-Innovation Lead e Designer Instrucional com ênfase no emprego de Inovação e Tecnologia em cursos para de língua estrangeira e cursos de programação. Desenvolvimento de cursos de programação e raciocínio lógico para todos os níveis (crianças, adolescentes e adultos). Capacitação do corpo docente em tecnologias desenvolvidas para novos e atuais produtos, e cursos presenciais e online. Design de gamificação para cursos e plataformas proprietárias. Coordenação de projetos com parceiros como Apple e Facebook e plataforma metaverso com a Flex Interativa.

### QUADDRO TREINAMENTOS

ENTRE 2016 E 2018

Instrução e gestão de conteúdo para cursos de desenvolvimento de apps e games para dispositivos móveis com a linguagem de programação nativa da Apple Swift. Design Instrucional e gestão projetos e recursos pedagógicos.

### IMPACTA TECNOLOGIA

ENTRE 2007 E 2016

Instrutor e conteudista para os cursos: AutoCAD 2D & 3D, Desenho para Edificações, Leitura e Interpretação de Desenhos Técnicos, Maquetes Eletrônicas e Desenvolvimento de Jogos com as Engines Unity e Unreal.

## EDUCATIONS

### APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO

ENTRE 2021 E 2022

Universidade Anhembi Morumbi. Curso de Especialização Latu Ssensu.

### ANÁLISE DESENV. DE SISTEMAS

ENTRE 2018 E 2021

Universidade Cidade de São Paulo - UNICID. Curso CST com ênfase em análise e desenvolvimento de sistemas web, móveis e operacionais.

### JOGOS DIGITAIS

ENTRE 2011 E 2013

Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU. Curso CST com ênfase em desenvolvimento de jogos digitais.

## PROJECTS

### LOGICAL THINKING & DESIGN

ENTRE 2020 E 2022

Na Cel.Lep: Conjunto de módulos para crianças e adolescentes que visa a passagem dos conceitos e práticas relacionadas a criação de soluções lógicas e suas devidas interfaces em formato de apps.

### FACEBOOK ESTAÇÃO HACK

ENTRE 2018 E 2020

No Cel.Lep: Criação de conteúdo e ministração de aulas no primeiro centro para inovação criado pelo Facebook no mundo para formação jovens e adultos em tecnologia e estímulo à inovação no Brasil. O projeto oferece cursos online e gratuitos de programação, com mais de 50.000 bolsas para estudantes de todo o Brasil.

### IOS/SWIFT BOOTCAMP

ENTRE 2016 E 2018

Na Quaddro Treinamentos: Criação de materiais didáticos para os módulos com o total de 200h. Mais de 1000 páginas abordando o conteúdo de desenvolvimento nativo com a linguagem de programação Swift. Material registrado na Biblioteca Nacional.

### APPLE - EVERY ONE CAN CODE

ENTRE 2017 E 2018

Na Quaddro Treinamentos: Projeto Educacional Apple para popularização de Coding para plataformas mobile. Divulgação do projeto pelo país e preparação de professores para implementação em salas de aula.