

Ian Dos Reis e Aragão

+55 (11) 97175-8004 | iarear7@gmail.com | www.ian-dos-reis.com/en

São Paulo, SP, Brasil, Rua Machado Bittencourt

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Bacharelado e Licenciatura em Sistemas de Informação 2019

(Nota 8,5 | GPA 3.50)

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, SP, Brasil

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Liderança Empreendedora

(08/2018 – 02/2022)

Arquitetura Inteligente arqInt Construção / Arquitetura / Imobiliário / Tecnologia - São Paulo, SP, Brasil

- Sócio fundador e Desenvolvedor Líder na ArqInt, liderando atividades empreendedoras e impulsionando a inovação tecnológica.
- Inovou processos empresariais integrando tecnologias avançadas, melhorando a eficiência operacional e o engajamento dos clientes.
- Desenvolveu estratégias de negócios escaláveis, resultando em um aumento de 30% na aquisição e retenção de clientes.
- Conduziu análises de mercado abrangentes, identificando pontos de dor dos clientes e adaptando soluções de VR de acordo.
- Apresentou soluções de VR em conferências da indústria, aumentando a visibilidade da marca e atraindo oportunidades de investimento.
- Estabeleceu parcerias estratégicas com empresas de móveis, integrando a montagem virtual em ambientes de VR e aumentando as vendas.
- Reduziu o desperdício de recursos naturais ao eliminar showrooms físicos, contribuindo para a sustentabilidade e economia de custos.
- Conquistou reconhecimento em competições nacionais e internacionais de empreendedorismo, demonstrando avanços tecnológicos, potencial de inovação e compromisso com a sustentabilidade.

Desenvolvimento de Realidade Virtual

(08/2018 – 02/2022)

Arquitetura Inteligente arqInt Construção + Arquitetura / Imobiliário / Tecnologia - São Paulo, SP, Brasil

- Liderou o desenvolvimento de software avançado de Realidade Virtual, revolucionando o processo de vendas imobiliárias.
- Criou experiências virtuais imersivas, permitindo que potenciais compradores explorem propriedades de forma realista e interativa.
- Melhorou apresentações de clientes e propostas de vendas com demonstrações interativas de VR, levando a uma maior satisfação dos clientes e taxas de conversão de vendas.
- Gerenciou uma equipe multifuncional para criar ambientes imersivos de VR, impulsionando um aumento de 30% na aquisição e retenção de clientes.
- Conduziu testes rigorosos e garantia de qualidade para garantir que os ambientes de VR atendam a altos padrões de realismo e interatividade.
- Autorou documentação técnica detalhada e guias do usuário, facilitando o treinamento e a adoção dos clientes.
- Transformou designs arquitetônicos em simulações de alta definição em VR usando Unreal Engine, agilizando o processo de vendas e estabelecendo novos padrões na indústria.

EXPERIÊNCIA EM PESQUISA

Desenvolvimento de um Braço Mecânico Antropomórfico

(01/2018 – 10/2019)

Projeto de Iniciação Científica - Orientador: Ph.D. Humberto Sandmann

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, SP, Brasil

- Projetou e desenvolveu um braço mecânico antropomórfico funcional, incorporando princípios avançados de robótica e engenharia mecânica.
- Aplicou tecnologias de IoT para melhorar a funcionalidade do braço e sua integração com outros dispositivos.
- Conduziu testes rigorosos e análises para garantir precisão e confiabilidade.
- Apresentou os resultados em conferências acadêmicas, demonstrando contribuições inovadoras para tecnologias assistivas.

Projeto de Realidade Virtual

(08/2018 – 06/2019)

Projeto Final de Graduação - Orientador: Mestre Mauricio Pimentel

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, SP, Brasil

- Desenvolveu uma aplicação de VR imersiva para melhorar ferramentas educacionais imobiliárias e a visualização de projetos arquitetônicos.
- Conduziu testes de experiência do usuário para melhorar a interatividade, acessibilidade e engajamento do usuário.
- Conduziu testes rigorosos e análises para garantir precisão e confiabilidade.
- Autorou um relatório abrangente do projeto, detalhando os aspectos técnicos e teóricos da implementação de VR.

Interface Cérebro-Computador

(01/2017 – 12/2017)

Projeto de Iniciação Científica - Orientador: Ph.D. Humberto Sandmann

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, SP, Brasil

- Pesquisou e desenvolveu um sistema de Interface Cérebro-Computador, focando em melhorar as interações homem-máquina.
- Empregou EMG para capturar e analisar sinais biológicos, traduzindo-os em comandos acionáveis.
- Investigou as potenciais aplicações da tecnologia BCI em dispositivos assistivos e neurotecnologia.
- Publicou os resultados em revistas acadêmicas, contribuindo para o avanço da pesquisa do departamento.

EXPERIÊNCIA ACADÊMICA

Projetos de Iniciação Científica

(01/2017 – 10/2019)

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, SP, Brasil

- Publicação de resultados de pesquisas em revistas científicas conceituadas, contribuindo para o prestígio acadêmico e a influência da universidade.

- Recebimento de reconhecimentos e prêmios por contribuições de pesquisa destacadas, evidenciando o compromisso da universidade com a excelência acadêmica.
- Organização e liderança de seminários e workshops de pesquisa, aumentando o engajamento e a participação dos estudantes em pesquisas acadêmicas.

Projeto da Sala de Realidade Virtual

(02/2018 – 06/2019)

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, SP, Brasil

- Projetou e desenvolveu uma Sala de Realidade Virtual de última geração para os alunos utilizarem em experiências de aprendizado imersivo.
- Aproveitou tecnologias avançadas de VR para criar simulações educacionais interativas e envolventes.
- Facilitou a adoção de VR em ambientes educacionais, melhorando significativamente o engajamento e os resultados de aprendizagem dos alunos.

Iniciativa Power Lab

(02/2017 – 12/2017)

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), São Paulo, SP, Brasil

- Estabeleceu o Power Lab para aprendizagem prática e experimentação para pesquisadores de Iniciação Científica.
- Equipou o laboratório com ferramentas e tecnologias avançadas para apoiar projetos e iniciativas de pesquisa dos alunos.
- Fomentou um ambiente de experimentação e descoberta, contribuindo para o crescimento acadêmico de alunos e pesquisadores.

TÉCNICAS DE LABORATÓRIO

- **Programação e Desenvolvimento de Software:** Proficiência em Java, Python, C/C++; desenvolver, testar e implantar aplicações de software robustas; projetar soluções web com HTML, CSS, JavaScript, React e Angular; criar aplicações móveis para plataformas Android.
- **Desenvolvimento de Motores de Jogos e VR:** Engenharia de jogos interativos usando motores de jogos; engenharia de ambientes imersivos de VR, criando experiências para aplicações educacionais e práticas.
- **Cibersegurança e Administração de Redes:** Configurar e gerenciar infraestrutura de rede; implementar protocolos de cibersegurança; conduzir testes de penetração e hacking ético para garantia de segurança.
- **Interfaces Homem-Computador:** Analisar requisitos do usuário para projetar sistemas de informação eficientes; projetar interfaces amigáveis através de princípios avançados de Interfaces Homem-Computador (HCI); imergir usuários em novas experiências computacionais interagindo com os sentidos humanos.

- **IoT e Impressão 3D:** Desenvolver aplicações de IoT para automação residencial; integrar dispositivos conectados para melhorar a vida cotidiana. Engenharia de um braço protético impresso em 3D como aplicação prática do Arduino e um braço protético em 3D.
- **IA e Aprendizado de Máquina:** Aplicar conhecimento básico de algoritmos de aprendizado de máquina e conceitos de IA para melhorar a funcionalidade do software e as experiências dos usuários.
- **Pesquisa e Desenvolvimento de BCI:** Liderar pesquisa e desenvolvimento de sistemas de Interface Cérebro-Computador (BCI); utilizar EMG para capturar e analisar sinais biológicos; processar sinais cerebrais em informações acionáveis para aplicações inovadoras controladas pelo cérebro.
- **Tecnologias Assistivas e de Baixo Custo:** Inovar soluções de acessibilidade; pesquisar demografia de pessoas com deficiência (PcDs) no Brasil; desenvolver tecnologias assistivas e engenhar soluções de baixo custo para atender diversas necessidades.
- **Gestão de Projetos e Desenvolvimento de Prova de Conceito:** Gerenciar cronogramas e entregas de projetos; garantir coordenação bem-sucedida entre as partes interessadas; criar provas de conceito para demonstrar viabilidade; conduzir pesquisas interdisciplinares para impulsionar a inovação.

PROFICIÊNCIA EM SOFTWARES

- **Ferramentas de Desenvolvimento:** Git, GitHub, GitLab, Visual Studio Code, Eclipse, IntelliJ IDEA.
- **Desenvolvimento Móvel:** Android Studio.
- **Desenvolvimento de Jogos:** Unity, Unreal Engine.
- **Realidade Virtual:** Unreal Engine VR.
- **Plataformas IoT:** Arduino IDE, Raspberry Pi.
- **Modelagem 3D:** Autodesk Maya.
- **Design Gráfico:** Photoshop, Adobe Illustrator.
- **Ferramentas de Cibersegurança:** Wireshark, Kali Linux.

PROFICIÊNCIA EM IDIOMAS

- **Português:** Fluente Nativo.
- **Inglês:** Proficiência Avançada.
- **Japonês:** Proficiência Intermediária.
- **Espanhol:** Proficiência Básica.

BOLSAS E PRÊMIOS

Bolsa de Iniciação Científica (08/2016 – 06/2019)
Escritório de Projetos e Apoio à Pesquisa (EPAP) pela ESPM, São Paulo, SP, Brasil.

Prêmio de Excelência em Pesquisa (10/2019)
8º Seminário de Iniciação Científica (SEMIC) pela ESPM, São Paulo, SP, Brasil.

- Primeiro Lugar na Feira de Empreendedorismo** (09/2018)
XII Feira de Empreendedorismo pela ESPM, São Paulo, SP, Brasil.
- Grant da Incubadora de Negócios da ESPM** (10/2018)
Incubadora de Negócios da ESPM, São Paulo, SP, Brasil.
- Top 50 Startups do País** (05/2019)
Empreenda Universitário Empreenda 2019 pelo Santander, São Paulo, SP, Brasil.
- Startups Mais Promissoras** (08/2019)
Nominada pela Empreenda como uma das startups mais promissoras do país pelo Santander, Brasil.
- Representante do Brasil no Santander X Global** (10/2019)
Representou o Brasil no Santander X Global Award, convite exclusivo pelo Santander, Brasil.

PARTICIPAÇÃO EM CONFERÊNCIAS

“Desenvolvimento de um Braço Mecânico Antropomórfico”

Aragão, Ian D. Reis. 8º Seminário de Iniciação Científica da Escola Superior de Propaganda e Marketing (8º SEMIC-ESPM), Campus Francisco Gracioso, São Paulo – SP, Brasil, outubro de 2019. (Palestra e Trabalho de Conferência Científica)

“Interface Cérebro-Computador: Uma Nova Fronteira para a Interação Homem-Máquina”

Aragão, Ian D. Reis. 7º Seminário de Iniciação Científica da Escola Superior de Propaganda e Marketing (7º SEMIC-ESPM), Campus Francisco Gracioso, São Paulo – SP, Brasil, outubro de 2018. (Palestra e Trabalho de Conferência Científica)

“Demonstração do Braço Mecânico - TECH”

Aragão, Ian D. Reis. DEV², agosto de 2018, ESPM, São Paulo, Brasil. (Palestra e Demonstração Científica)

PUBLICAÇÕES

Aragão, Ian dos Reis e. “Uma Nova Interação Homem-Máquina”.

Recurso Eletrônico. (103 p.) Relatório final do Projeto de Iniciação Científica da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM). São Paulo-SP. 2017.

Aragão, Ian dos Reis e. “Interface Cérebro-Computador: Uma Nova Aplicação para Interação Homem-Máquina”.

Recurso Eletrônico (16 p.) Artigo VII Seminário de Iniciação Científica ESPM. São Paulo-SP. 2018.

Aragão, Ian dos Reis e. “Desenvolvimento de um Braço Mecânico Antropomórfico”.

Recurso Eletrônico (67 p.) Relatório final do Projeto de Iniciação Científica da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM). São Paulo-SP. 2019.

Aragão, Ian dos Reis e. “Desenvolvimento de um Braço Mecânico Antropomórfico”.

Recurso Eletrônico (16 p.) Artigo VIII Seminário de Iniciação Científica ESPM. São Paulo-SP. 2019.

Aragão, Ian dos Reis e.; Magnani, Carlos A. B. D.; Martins, Matheus A.; Prado, Lucas C.; Basso, Pedro Guilherme M. R. **“Projeto de Realidade Virtual”**.

(Recurso em Português) Recurso Eletrônico (84 p.) Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Curso de Sistemas de Informação da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM). São Paulo 2019.

EXPERIÊNCIA INTERNACIONAL

Curso de Inglês de Verão / Programa de Intercâmbio Cultural

(07/2013 – 08/2013)

Converse International School of Languages no campus da Yale University

Yale University, New Haven, CT 06520, EUA