
THIAGO ANDERSON MARTINS

(61) 98144-6324
thiago_dev@icloud.com

Rua Alameda Gravatá,
Quadra 301, conjunto 5,
lote 2/4, apto 501,
Residencial Liberté,
Águas Claras Norte, DF
CEP: 71901-330

Portfólio:
<https://thiagoam.github.io>

[appstore.com/
thiagoandersonmartins](https://appstore.com/thiagoandersonmartins)

github.com/ThiagoAM

[linkedin.com/in/
thiagoAnMa](https://linkedin.com/in/thiagoAnMa)

Perfil

Bacharel em Sistemas de Informação e desenvolvedor Apple profissional, com inglês fluente. Possuo ampla experiência com o desenvolvimento de apps e jogos para iOS, iPadOS e macOS. Tenho grande experiência com a linguagem de programação Swift, com o padrão de arquitetura MVVM, MVP e com o padrão de fluxo Coordinator. Atuo profissionalmente na Fóton Informática com o desenvolvimento do app oficial do FGTS para iOS, que possui milhões de usuários, além de trabalhar constantemente em meus projetos pessoais, que vão desde apps normais como uma calculadora com abas, até games complexos que utilizam o *framework* SpriteKit. Também possuo experiência com o desenvolvimento *full stack* em Flutter e Firebase, tendo criado e lançado um app educacional completo para iOS, Android e Web em um trabalho de freelance.

Experiência Profissional

Analista Desenvolvedor iOS na Fóton: 04/2020-Presente

Trabalho no desenvolvimento do app oficial do FGTS para iOS, que atualmente está dentre os primeiros apps nos *top charts* de finanças da App Store.

Desenvolvedor iOS, iPadOS e macOS Autônomo: 2016-Presente

Sou o criador do game Galactic Paper Battles e dos apps Hashrate, Calculadora Objetiva e Instrument Scales, todos disponíveis na App Store. Estou constantemente desenvolvendo novos apps e atualizando os atuais.

Desenvolvedor full stack Flutter na Testz: 02/2019-04/2020

Fui o programador do Testz em um *freelance*. Trata-se de um app educacional multiplataforma (iOS, Android e Web) criado com o Flutter e utilizando o banco de dados Cloud Firestore do Firebase.

Programador e Técnico em Informática, Superbom Supermercado: 02/2020-04/2020

Atuei desenvolvendo alguns protótipos e esboços de apps em Flutter, além de ter realizado serviços técnicos como montagem, formatação e configuração de estações de trabalho e pontos de venda.

Desenvolvedor Web, Presidência da República, Brasília, DF: 2015

Fui estagiário na Presidência da República por 6 meses, exercendo funções de desenvolvedor web. Fui o programador de um game estilo quiz em JavaScript (jQuery) para a entidade, que na época obteve milhares de acessos.

Agente de Pesquisa e Mapeamento, IBGE, Brasília, DF: 2013-2014

Trabalhei como servidor temporário no Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, trabalhando na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua.

Educação

Centro Universitário Estácio de Brasília — Bacharel em Sistemas de Informação, 2016

Portfólio de Apps

Hashrate, iOS, iPadOS e macOS, SwiftUI

App monitor de status e rentabilidade para mineradores de cripto-moedas. Suporta múltiplas *pools* de mineração, com diversas cripto-moedas e taxas de câmbio diferentes. É possível acompanhar *miners* e *farms* de diferentes tipos de *hardwares*, como mineração por GPU, CPU ou HDD. Utiliza o WidgetKit para exibir *widgets* úteis para acompanhar o status dos mineradores sem precisar abrir o app, e foi criado utilizando boas práticas e a arquitetura MVVM e o *framework* SwiftUI.

Instrument Scales, iOS, iPadOS e macOS, Swift

App de exibição de escalas musicais, onde é possível criar afinações e escalas customizadas. Além do iOS e iPadOS, o app utiliza o Catalyst, tornando-o completamente compatível com macOS. O projeto utiliza as melhores práticas de programação desde sua concepção, tendo o código completamente modular e encapsulado. O projeto é todo baseado na arquitetura MVP+C, além de utilizar git para controle de versão.

Galactic Paper Battles, iOS, Swift

Trata-se de meu primeiro e único game publicado na App Store. Criei todo o projeto sozinho, desde o código em si, até a arte e música. Considero o meu maior projeto em termos de aprendizado, onde aprendi muito sobre orientação a objeto e encapsulamento. Utiliza o *framework* SpriteKit, além de anúncios Google AdMob, Game Center Leaderboard e compras *in-app*.

Calculadora Objetiva, iOS e iPadOS, Swift

App de calculadora com vários diferenciais, como abas, anotações e cálculos sem botão de igual. Foi meu primeiro app pessoal disponível na App Store e utiliza várias tecnologias Apple, como PencilKit, 3D-Touch, compras *in-app*, suporte para diversos idiomas e requisições web para obter as cotações mais atuais para o conversor de moedas, dentre diversas outras.

Testz, iOS, iPadOS e Android, Flutter

App educacional criado em Flutter e disponibilizado para iOS, Android e Web. Foi completamente desenvolvido por mim em um serviço de *freelance*, e foi onde aprendi muito sobre Flutter, Dart e Firebase (Cloud Firestore).

Principais Certificações

Udemy, abril de 2020, Git Completo: Do Básico ao Avançado;
Udemy, janeiro de 2020, Criação de Apps Android e iOS com Flutter;
TOEFL-iBT, fevereiro de 2017, 92 pontos;
Wizard, dezembro de 2011, Upper Proficiency Course in English.

Referências

Disponíveis se requisitado.
