

Diego Martins de Pinho

Brasileiro, Solteiro, 27 anos

E-mail: diegomartinsdepinho@msn.com

Site: <http://www.diegopinho.com.br>

OBJETIVO

Atuar no ensino de programação.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- MBA em Gestão de Tecnologia da Informação. Faculdade de Informática e Administração Paulista (FIAP). 2015 – 2016.
- Bacharel em Ciência da Computação. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). 2010 – 2013.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

- 2018 - Atual
 - **Escola Móvel (Integral)**

Escola de ensino fundamental ao médio referência no estado de São Paulo.

Professor Especialista de Programação e Jogos
 - Responsável pelos cursos:
 - Pensamento Computacional e Jogos (PCJ) - 4º Ano;
 - Pensamento Computacional e Programação (PCP) - 5º - 7º Ano;
 - Práticas Digitais e Cultura Maker (PDCM) - 5º Ano.
 - Planejamento junto ao corpo docente competente aulas de programação e jogos para alunos do Ensino Fundamental I e II;
 - Busca e criação de recursos e materiais (analógicos e digitais) para serem utilizados em sala de aula;
 - Participação em eventos relacionados à escola.
- 2017 - Atual
 - **Code Prestige**

Escola de programação especializada no ensino de programação.

Fundador - Instrutor
 - Desenvolvimento de cursos presenciais e a distância, e-books, artigos e vídeos tutoriais;
 - Administração de palestras, workshops e webinars sobre desenvolvimento de software e temas relacionados;
 - Criação de sistemas, websites, portais e ferramentas internas e externas;
 - Processos administrativos da startup como um todo (comunicação, atendimento, marketing, financeiro, etc).
- 2017 - 2018
 - **iMasters**

Maior projeto nacional de fomento a desenvolvedores e ao mercado de tecnologia.

Community Manager

- Produção de conteúdo próprio para desenvolvedores (portal, revista e fórum) e relacionamento com autores, comunidades e palestrantes;
 - Curadoria/aprovação de conteúdos para divulgação nos canais; Curadoria e organização dos eventos (InterCon, JS Experience, etc);
 - Criação de serviços/ferramentas internas e para a comunidade de desenvolvedores;
 - Demais atividades com foco na educação e qualificação de desenvolvedores.
- 2013 – 2017
 - **Touch Health**

Empresa nacional de software para área da saúde.

Desenvolvedor Pleno – Scrum Master

- Scrum Master da equipe de desenvolvimento composta por 6 desenvolvedores. Responsabilidades: codificação, avaliação técnica do código e gestão de demandas e pessoas;
- Desenvolvimento do projeto VeDocs ELO – Portal web para visualização de laudos pela internet. Back-end com tecnologia JavaEE e frameworks. Front-end com tecnologias JavaScript.

QUALIFICAÇÕES

- Línguas: Português fluente, inglês intermediário e espanhol básico (fala, escrita e leitura)
- Habilidades de gestão e liderança de equipe (excelente comunicação e trabalho em equipe)
- Desenvolvimento de artigos técnicos para os maiores vínculos de comunicação do país voltados para o setor de tecnologia (iMasters, Profissionais TI, Tableless e blog pessoal na plataforma Medium)
- Ampla experiência em desenvolvimento:
 - **Back-end:** Node.js, Java, Groovy e frameworks relacionados: Spring MVC, JPA/Hibernate, JSP, Struts 2, JUnit e Selenium;
 - **Front-end:** HTML5, CSS3 (Flexbox/CSS Grid), Javascript (ES6+, jQuery, React, Webpack e Gulp);
 - **Mobile:** React Native;
 - **Banco de dados:** MongoDB, MySQL e PostgreSQL;
 - **Ferramentas de Desenvolvimento:** Maven, Git e Jenkins;
 - **Sistemas Operacionais:** MacOS, Linux e Windows;
 - **Ferramentas de Devops:** Docker e Ansible;
 - **Metodologias ágeis:** Scrum.

ATIVIDADES RELEVANTES

- Lançamento do livro “O Básico da Modelagem 3D com o Blender”. Publicado pela Editora Viena. ISBN: 978-85-371-0532-0. (MAI/2019)
- Palestrante no evento BrazilJS On The Road Brasília 2018 com o tema “Realidade Aumentada na Web com JavaScript” (NOV/2018)

- Professor convidado do módulo "JavaScript e Frameworks Modernos" do curso de Pós-graduação "Desenvolvimento Web Moderno" do Centro Universitário Eurípides de Marília (UNIVEM). (MAI/2018)
- Lançamento do livro "Construct 2 - Entre de Cabeça no Futuro do JavaScript". Publicado pela editora Casa do Código. ISBN: 978-85-94188-39-7. (MAR/2018)
- Desenvolvimento de jogos, artigos, tutoriais, treinamentos e com a ferramenta "Construct" através do site "Time to Play". (JAN/2018)
- Instrutor do workshop "Crie seu primeiro jogo com o Construct 2" realizado na Faculdade Bilac em São José dos Campos. (DEZ/2017)
- Lançamento do livro "ECMAScript 6 – Entre de cabeça no futuro do JavaScript". Publicado pela editora Casa do Código. ISBN: 978-85-5519-258-6. (MAR/2017)
- Organizador dos meetups "Código do Bem" e "Construct 2 São Paulo".
- Colunista fixo na revista iMasters (publicação bimestral)
- Participação na DevTrip – Viagem organizada pela iMasters até as principais empresas de tecnologia localizadas no Vale do Silício (Facebook, MongoDB, GitHub, Docker, Dropbox, ThoughtWorks, Zendesk, entre outras). (NOV/2016)