

DEBORA KAZ

Debora Camargo de Carvalho Pinto

Artista visual | Creative Technologist | Direção de Arte | Desenvolvimento de Sistemas Digitais | IA Generativa

São Paulo, São Paulo, Brasil | +55 (11) 99589-5931 | debora.kaz@gmail.com

studio.deborakaz.com | LinkedIn | Site | Lux Visual Lab

PERFIL

Artista visual, creative technologist, diretora de arte e pesquisadora. Atua na interseção entre arte contemporânea, desenvolvimento de sistemas digitais, IA generativa, arquitetura de sistemas e experiências imersivas. Concebe projetos do conceito à implementação, articulando linguagem visual, arquitetura funcional, conteúdo, interfaces, workflows e experiência do usuário. Sua trajetória reúne mais de duas décadas de produção artística e audiovisual, experiência corporativa em tecnologia na Vivo, direção de arte e produção cultural, pesquisa em mundos virtuais e prática independente em IA. Em 2026, desenvolve o Studio Débora Kaz, plataforma artística virtual 3D com abertura pública prevista para dezembro, e conduz a Lux Visual Lab, voltada à direção visual, creative technology e soluções com IA. Combina pensamento sistêmico e repertório artístico para transformar problemas complexos em sistemas, imagens, experiências e narrativas claras, funcionais e culturalmente consistentes.

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- Desenvolvimento de sistemas e produtos digitais: arquitetura funcional, requisitos, fluxos, prototipagem, automações e integração de IA, 3D, áudio e experiências interativas.
- Creative technology e IA generativa: pesquisa, direção, avaliação de ferramentas, workflows, personagens, avatares, vídeo, imagem, texto e som.
- Direção de arte e sistemas visuais: conceito, linguagem, narrativa, identidade, audiovisual, apresentações e experiências digitais.
- Arquitetura de sistemas e P&D: levantamento de necessidades, desenho de soluções, roadmaps, documentação, provas de conceito e comunicação entre áreas técnicas e executivas.
- Arte contemporânea digital e ambientes virtuais: criação, curadoria, exposições, instalações, espacialidade, presença em avatar e desenho de experiência.
- Pesquisa e escrita: textos curatoriais, artigos, memoriais, roteiros, projetos culturais, documentação conceitual e análise de tecnologia e cultura.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Studio Débora Kaz

Fundadora, Diretora Artística, Curadora e Desenvolvedora do Sistema | 2026 até o presente. Plataforma independente de arte contemporânea concebida como ambiente tridimensional social e navegável diretamente no navegador. Reúne exposição, pesquisa, arquivo, publicações e encontros, investigando o

espaço digital como parte da linguagem artística. Primeiro ciclo, Vestígios, com abertura pública prevista para 17 de dezembro de 2026. Site: studio.deborakaz.com.

- Concepção e desenvolvimento da plataforma como produto digital: definição da arquitetura funcional, requisitos, organização de conteúdos, navegação, experiência do visitante e ferramentas de administração.
- Estruturação e evolução de um editor próprio para ambientes 3D, incluindo gestão de objetos e obras, parâmetros espaciais, iluminação, materiais, efeitos e composição de cenas.
- Desenvolvimento iterativo de recursos de interação e presença, como navegação por avatar, acesso público e reservado, chat, áudio, áreas expositivas e interface multilíngue, com apoio de inteligência artificial e tecnologias web/3D.
- Direção artística e curatorial: definição de linguagem, arquitetura expositiva, relações entre obra, som, distância, movimento e memória; planejamento da programação e da seleção de artistas.
- Articulação entre pesquisa, prototipagem, testes, documentação, infraestrutura de publicação, parcerias e sustentabilidade institucional. Condução integrada de decisões técnicas, visuais e curatoriais, preservando a evolução contínua da plataforma.

Lux Visual Lab

Fundadora | Direção Visual, Creative Technology e IA | 2026 até o presente Laboratório de direção visual e creative technology dedicado à criação de sistemas visuais, conteúdos, experiências digitais e soluções com inteligência artificial para marcas, produtos, profissionais e projetos culturais.

- Definição de conceitos, linguagens visuais, referências, atmosferas, sistemas de imagem e diretrizes de consistência para marcas e projetos.
- Criação e direção de imagens com IA para comunicação comercial, redes sociais, campanhas, apresentações, produtos e lançamentos.
- Desenvolvimento de vídeos curtos, personagens de marca, avatares visuais e identidades narrativas.
- Diagnóstico de comunicação visual, análise de coerência, hierarquia, posicionamento, percepção de valor e continuidade estética.
- Consultoria e mentoria em IA visual, com foco em autonomia, método, refinamento, curadoria e aplicação profissional das ferramentas.
- Concepção e estruturação de sistemas, serviços e produtos digitais, incluindo soluções financeiras e orçamentárias, sistemas de e-mail e comunicação, plataformas de cursos, áreas de cliente, automações para produção de vídeos publicitários, requisitos, fluxos e protótipos.
- Pesquisa contínua de ferramentas, novos fluxos de criação e possibilidades de integração entre IA, direção visual, audiovisual e estratégia. Transformação de imagens isoladas e processos dispersos em sistemas visuais e digitais com direção, clareza, continuidade e percepção de valor.

Sala Vibrante

Redatora Cultural | Julho de 2026 até o presente

- Produção de artigos para a Sala Vibrante, projeto editorial da Lide.Text, com foco em arte digital, inteligência artificial, cultura, comportamento e comunicação visual.
- Desenvolvimento de pautas e conteúdos analíticos sobre as relações entre tecnologia, criação, identidade e sociedade.

Vivo, Telefônica Brasil

Consultora de Arquitetura de Sistemas | Agosto de 2023 a julho de 2026. Atuação multidisciplinar em ambiente corporativo de telecomunicações, conectando arquitetura funcional, pesquisa e desenvolvimento, comunicação técnica, experiências digitais e tecnologias emergentes. Participação na estruturação conceitual de iniciativas tecnológicas, organização de requisitos, documentação e desenvolvimento de materiais estratégicos para públicos técnicos e executivos.

- Organização e comunicação de informações tecnológicas complexas por meio de fluxos, diagramas, apresentações executivas, documentação conceitual e materiais de apoio à tomada de decisão.
- Contribuição à definição e ao refinamento de requisitos, etapas, processos de trabalho e propostas para iniciativas digitais, em interação com equipes técnicas e multidisciplinares.
- Apoio à pesquisa, ao planejamento e à avaliação conceitual de soluções relacionadas a IA generativa, automação criativa, experiências imersivas, XR, avatares e tecnologias emergentes.
- Estruturação de narrativas técnicas e visuais para provas de conceito, planejamento de pesquisa e desenvolvimento e comunicação entre áreas com diferentes especialidades.
- Planejamento de fluxos de trabalho e etapas de produção para entregas digitais, visuais e audiovisuais, incluindo organização de cronogramas, revisões e aprovação de materiais.
- Tradução de necessidades de negócio e de tecnologia em representações claras e materiais acionáveis, com atenção à coerência funcional, à linguagem visual e ao público destinatário.
- Colaboração com profissionais de tecnologia, inovação e comunicação na consolidação de documentos e apresentações adequados a interlocutores executivos e técnicos.
- Pesquisa aplicada e elaboração de propostas conceituais relacionadas a inovação, interfaces, experiência digital e comunicação tecnológica.

Escopo apresentado em nível de competências e responsabilidades, em respeito à confidencialidade de projetos, dados, sistemas e informações corporativas.

Art Experience

Fundadora, galerista, curadora, artista visual e pesquisadora em mundos virtuais | Junho de 2022 até o presente Galeria e espaço autoral de arte contemporânea digital em ambiente virtual 3D, dedicada à criação, curadoria, produção e circulação de exposições, instalações, fotografia em mundos virtuais, vídeo, arte sonora e experiências imersivas. A pesquisa desenvolvida no projeto antecede e informa a criação do Studio Débora Kaz.

- Idealização, criação, gestão e direção artística de uma galeria virtual voltada à apresentação de artistas, projetos autorais e experimentações entre imagem, espaço, som e tecnologia.
- Curadoria de exposições e acompanhamento de artistas, incluindo seleção de trabalhos, coerência conceitual, percurso expositivo, montagem e comunicação.
- Desenvolvimento de ambientes 3D, instalações digitais, cenografias, arquiteturas temporárias, percursos narrativos e experiências espaciais para visitantes em avatar.
- Direção estética de atmosferas, iluminação, enquadramentos, relações de escala, disposição de obras, ritmos de circulação e integração entre imagem, som e espaço.
- Pesquisa sobre arte em mundos virtuais, metaverso, presença mediada por avatar, corporalidade digital, espacialidade, imersão e novas formas de exposição e fruição artística.

- Produção de textos curatoriais, conceitos, memoriais, materiais de apresentação e documentação de exposições e instalações.
- Criação e apresentação de obras autorais em 2D, 3D, fotografia digital, vídeo, imagem sintética, IA e instalações imersivas.
- Articulação com artistas nacionais e internacionais, galerias, centros culturais virtuais, curadores e comunidades de arte digital.
- Investigação continuada sobre corpo, presença, ausência, vigilância, memória, violência simbólica, controle, repetição, arquitetura digital e experiência do observador. Integração entre prática artística, gestão de galeria, curadoria, pesquisa e desenho de experiências em um campo no qual exposição, arquitetura e tecnologia deixam de ser suporte e passam a participar ativamente da obra.

Kaz Filmes e Produções

Fundadora, Diretora de Arte, Produtora Cultural e Realizadora Audiovisual | Janeiro de 2010 até o presente
 Empresa fundada em 2010, em atividade e em processo de alteração de denominação social para Kaz Signal, mantendo sua continuidade jurídica e trajetória. Dedicada ao desenvolvimento de projetos culturais e audiovisuais, produção de vídeos, fotografia, filmagem, edição e elaboração de propostas para leis de incentivo, editais e iniciativas institucionais.

- Direção de arte desde a fundação da empresa, conduzindo a concepção visual dos projetos, a definição de linguagem estética e a unidade entre roteiro, imagem, espaço, objetos, figurino, enquadramento e atmosfera.
- Criação de conceitos visuais, moodboards, referências, paletas, composições, identidades de projeto e soluções de apresentação para produções culturais e audiovisuais.
- Planejamento e supervisão de pré-produção, filmagem, fotografia, captação, edição, pós-produção, cronogramas, revisão e entrega de materiais.
- Produção, direção e organização de vídeos, registros culturais, conteúdos institucionais e materiais digitais.
- Elaboração de roteiros, textos, propostas, justificativas, objetivos, contrapartidas, orçamentos narrativos e documentos para leis de incentivo e editais.
- Articulação com clientes, artistas, parceiros, prestadores e equipes de produção, preservando coerência criativa e viabilidade de execução.
- Concepção e elaboração do projeto cultural I Festival Internacional de Machinima no Brasil, aprovado para captação de recursos pela Lei Rouanet, sem avançar posteriormente para a etapa de realização.
- Atuação empreendedora conectando direção de arte, produção cultural, audiovisual, escrita de projetos e comunicação. Construção de projetos nos quais conceito, estética, produção e documentação funcionavam como um sistema integrado, preservando coerência entre intenção criativa e entrega final.

Prática artística independente

Artista visual, media artist, pesquisadora e autora Produção autoral em arte contemporânea digital, media art, fotografia digital, vídeo, instalações, imagem sintética, inteligência artificial, ambientes virtuais, música eletrônica experimental e escrita crítica.

- Criação de obras e séries que investigam corpo feminino, presença, ausência, violência simbólica, vigilância, repetição, apagamento, memória, sistemas de controle e arquitetura.

- Desenvolvimento de instalações digitais e experiências imersivas nas quais espaço, imagem, som, texto, avatar e interação participam da narrativa.
- Pesquisa de linguagens visuais em 2D e 3D, fotografia em mundos virtuais, vídeo, composição, modelagem, imagem sintética e IA generativa.
- Participação em exposições, galerias e centros de arte virtuais nacionais e internacionais.
- Produção de textos de artista, memoriais, conceitos, análises críticas, textos curatoriais, artigos e materiais de apresentação de obras.
- Desenvolvimento do projeto experimental De Solis, articulando música eletrônica autoral, imagem, vídeo, identidade visual e criação sonora com inteligência artificial.
- Experiência anterior como VJ e artista audiovisual, com criação autoral de loops e vídeos e operação de visuais em tempo real; apresentações semanais durante cerca de cinco meses no Bargaça, na Vila Madalena, além de participações na Virada Cultural de São Paulo e em festas pós-Carnaval do bloco Ilú Obá de Min, em meados dos anos 2000.

PESQUISA, ESCRITA E PRODUÇÃO INTELECTUAL

Desenvolve pesquisa independente por meio de experimentação prática, análise de ferramentas, produção artística, observação de comportamento, leitura crítica e escrita. Sua investigação não se limita ao uso instrumental da tecnologia; examina também os efeitos estéticos, culturais, profissionais e relacionais produzidos pela inteligência artificial e pelos ambientes digitais.

- Pesquisa em IA generativa aplicada à imagem, vídeo, linguagem, som, personagens, avatares, apresentações e processos criativos.
- Investigação sobre arte contemporânea digital, imagem sintética, autoria, direção visual, estética algorítmica e relações entre criação humana e sistemas generativos.
- Pesquisa sobre mundos virtuais, metaverso, espacialidade, presença em avatar, arquitetura expositiva, curadoria digital e experiência imersiva.
- Publicação de artigos e textos analíticos no site pessoal e no LinkedIn sobre IA, comunicação, arte contemporânea digital, comportamento e cultura tecnológica.
- Experiência em escrita ensaística, crítica, curatorial, institucional, técnica e narrativa, incluindo artigos, roteiros, memoriais, projetos culturais, apresentações executivas e textos de exposição.
- Autora do projeto literário em desenvolvimento 0000000005, Casos de máquinas confusas, humanos inconvenientes e outros acidentes de linguagem, ficção contemporânea e sátira tecnológica sobre humanos, IA, linguagem e comportamento.
- Desenvolvimento de ficção curta e experimentação literária, incluindo conto inédito concluído.

ARTIGOS E PRODUÇÃO EDITORIAL SELECIONADA

Portfólio editorial com artigos publicados em Sala Vibrante e LinkedIn sobre inteligência artificial, cultura digital, autoria, trabalho, imagem, tecnologia e comportamento.

- “Humanidade em baixa resolução” — Sala Vibrante, 2026.
- “Sócrates infelizmente não abriu perfil no Threads” — LinkedIn, 2026.

- “A imagem que desaparece” — Sala Vibrante, 2026.
- “Arquiteturas de presença” — LinkedIn, 2026.
- “O tempo que a IA economiza e o trabalho que ela cria” — LinkedIn, 2026.
- “Nvidia, Microsoft e Meta pedem que EUA evitem restrições a modelos de IA com pesos abertos” — LinkedIn, 2026.
- “Quando a resposta da IA substitui o pensamento crítico” — LinkedIn, 2026.
- “O que você faz com IA é autoral?” — LinkedIn, 2026.
- “O algoritmo também coloniza o imaginário” — LinkedIn, 2026.
- “A ferramenta que substitui o julgamento” — LinkedIn, 2026.
- “Os novos guardiões da arte digital” — LinkedIn, 2026.
- “Quando parecer competente ficou fácil” — LinkedIn, 2026.
- “A conversa foi ótima. Só faltaram as pessoas.” — LinkedIn, 2026.

PROJETOS AUTORAIS E EXPOSIÇÕES SELECIONADAS

- Infraestruturas do Mar — Rio Ocean Week 2026, Galeria LACO / Instituto Oceanográfico da USP, Museu do Amanhã, Rio de Janeiro, 17 a 20 de setembro de 2026. Curadoria e direção de arte: Fabiane Moraes Borges. Obra: “Horizonte, A Cidade Dentro do Corpo” (2025).
- Subjetividade Oceânica — SP Ocean Week 2026, Memorial da América Latina, São Paulo, 20 a 24 de maio de 2026. Curadoria: Fabiane Moraes Borges. Obra: “Horizonte, A Cidade Dentro do Corpo” (2025). Exposição coletiva com 110 artistas e 142 obras.
- Art Experience — galeria, curadoria e pesquisa em arte e mundos virtuais, 2022 até o presente.
- No Condition to Rest — Art Experience, 2026.
- Architecture of Retention — Art Experience, 2026.
- Red Protocol for Absent Bodies — Art Experience, 2026.
- Delay State — Art Experience, 2026.
- Invisible Cities, Default Configuration — Souland Gallery, 2026.
- Red Memorial, Where They Did Not Return — Art Experience, 2026.
- Fractured Balance, Ongoing Yield — Kondor Art Center, 2026.
- Syntax of Absence — Nitroglobus, 2025.
- Invisible Cities, Ghosts in Geometry — Art Care, 2025.
- Rhythms of the Everyday — Psy Gallery, 2025.
- Orange World — Jerzzie, 2024.
- Invisible Cities, Inversion — Selen Gallery, 2024.
- Invisible Cities, Connection is Strength — The Eye Arts, 2023.

- Invisible Cities, The Future in the Present Overflows — Artsville, 2023.
- When We Are Machines — Kondor Art Center, 2023.
- Presença Corrompida — série autoral com 37 trabalhos.
- Onde a Forma Começa a Ceder — instalação e estudo espacial desenvolvido com apoio de inteligência artificial.
- De Solis — trabalho experimental autoral que articula música eletrônica, imagem, vídeo e criação sonora com IA, com apresentações ocasionais como DJ em mundos virtuais.
- 0000000005 — projeto literário em desenvolvimento sobre linguagem, comportamento e relações entre humanos e inteligência artificial.

TRAJETÓRIA ANTERIOR | 1992–2021

Marcos profissionais, artísticos e culturais anteriores à atuação atual, organizados em cronologia inversa.

2016 a 2021 | Produção Audiovisual, Conteúdo Digital e Produção Cultural Atuação em produção audiovisual para marcas, projetos culturais, profissionais e plataformas digitais, com desenvolvimento de conteúdos para redes sociais, YouTube, comunicação institucional e publicidade. Responsável por diferentes etapas do processo audiovisual, da concepção à entrega final, incluindo planejamento de conteúdo, pesquisa de referências, roteiro, direção, produção, captação, edição, pós-produção e adequação dos materiais aos diferentes canais de comunicação.

- Produção de vídeos para redes sociais e YouTube, incluindo conteúdos editoriais, institucionais, culturais, promocionais e séries digitais.
- Criação e produção de vídeos publicitários e peças audiovisuais para divulgação de produtos, serviços, projetos e iniciativas institucionais.
- Desenvolvimento de conceitos, roteiros e linguagens audiovisuais adequados à identidade, ao público e aos objetivos de comunicação de cada projeto.
- Direção, produção, filmagem e edição de conteúdos em diferentes formatos, com adaptação para plataformas digitais e mídias sociais.
- Produção cultural e audiovisual, envolvendo planejamento, organização de equipes e fornecedores, cronogramas, orçamento, logística, acompanhamento de gravações e entrega de materiais.
- Criação de conteúdos relacionados a arte, cultura, comportamento, projetos sociais e comunicação institucional.
- Desenvolvimento de projetos autorais em vídeo e experimentação audiovisual, integrando imagem, música, performance, ambientes digitais e novas linguagens.
- Gestão de projetos audiovisuais do briefing à publicação, articulando direção criativa, produção, execução técnica e pós-produção.

2015 | Realização do machinima “O Quarto de Despejo de Carolina Maria de Jesus”, produzido em ambiente virtual para o projeto Sala de Leitura, com leitura de Maria Eunice de Jesus, filha de Carolina Maria de Jesus. Atuação também como VJ e DJ em eventos de música eletrônica e festas particulares.

2014 | Realização do machinima “O Violoncello”, baseado no livro de Teo Lorent, para o projeto Sala de Leitura. Desenvolvimento de ilha virtual e maquete 3D, além da edição de publicação, para o projeto Taxistas do Bem, e atuação como VJ e DJ em eventos e ambientes virtuais.

2013 | Desenvolvimento de maquete 3D em ambiente virtual para evento da Universidade Presbiteriana Mackenzie, participação como jurada em concurso de machinima promovido pela Universidade Western Austrália e atuação como VJ e DJ em eventos de música eletrônica e ambientes virtuais.

2012 | Desenvolvimento de maquetes 3D em ambientes virtuais para os projetos ZDeli, Cerveja Proibida e Mr Road. Participação como jurada em concurso de machinima promovido pela Universidade Western Austrália e atuação como VJ e DJ em eventos de música eletrônica e ambientes virtuais.

2011 | Produção, registro, captação e edição audiovisual para projetos culturais, institucionais e cênicos, incluindo o espetáculo “Melância e Coco Verde”, do grupo Girandola; a SIPAT das Casas Bahia; e o projeto “Revoluções”, realizado no SESC Pinheiros. Curadoria e participação artística na Galeria de Kaz Films em ambiente virtual.

2010 | Produção, captação, montagem e edição de conteúdos audiovisuais para a Revista My Mag, incluindo o programa “Tapas” e entrevista com Lázaro Ramos; montagem do curta “A Noite dos Tempos”, sobre José Mindlin, com direção de Henrique P. Xavier; e edição do registro do I Seminário Internacional Emprego Apoiado no Brasil, realizado pelo ITS Brasil. Direção do programa Sala de Leitura, com produção e distribuição de conteúdos pelo YouTube, incluindo trabalhos a partir do “Manifesto Antropófago”, de Oswald de Andrade, e de “Cartas a um jovem poeta”, de Rainer Maria Rilke.

2009 | Produção e realização audiovisual em projetos culturais, incluindo registro e performance como VJ no Carnaval do Bloco Afro Ilú Obá de Min, registros em vídeo para o Instituto Pólis, produção da exposição “Viagem à África”, realizada pela PUC, e realização do documentário “Engenho mostra um pouco do que gosta IV”, do grupo Engenho Teatral. Entre 2008 e 2009, direção e roteiro do curta metragem “Chapeuzinho Vermelho”.

2008 | Atuação em direção audiovisual, fotografia, edição de vídeo, design gráfico, produção e performance como VJ. Trabalhos incluem “Literatura Percussiva”, da Cia d’África; “Transplante de Menina”, no SESC Vila Mariana; “Inversão”, de André Collazzi; “Artista da Fome”, de Sandro Borelli; o evento Saravá Bixiga; a Virada Cultural Paulista em Jundiaí; a III Mostra SESC Guajajara de Artes, no Maranhão; e o design gráfico da Mostra Independente de Dança. Condução de oficina de edição de vídeo no Centro Cultural da Juventude.

2007 | Direção audiovisual e performance como VJ no espetáculo “Trompas d’África”, de Beth Beli. Entre 2006 e 2007, edição de documentários e filmes publicitários para a produtora Paulista Cultural.

2005 | Atuação no circuito de arte e audiovisual, com assistência à marchand Edes Francesca Dalle Molle, no Escritório de Arte; participação em exposição coletiva na Multiarte, Goiás; e edição de documentários e filmes publicitários para a produtora Bandeira Films.

2004 | Atuação em fotografia, direção audiovisual, edição e assistência artística: fotografia do espetáculo “Teatro Esporte”, dirigido por Vera Achatikin; edição da videoarte “Transformando o Destino”, de Beth Moysés; e assistência ao artista plástico Fernando Stikel. Atuação como assistente da artista plástica Beth Moysés ao longo do período de 1997 a 2004.

2003 | Direção e produção na Esfera Órion Produções.

2001 | Produção de “Tunga, O Articulador do Heterogêneo”, no Banco do Brasil, e exposição individual de pintura contemporânea na Casa da Xiclet. Atuação como monitora de exposições na Brasil Connects entre 1998 e 2001.

1999 | Desenvolvimento de cenografia e fotografia para os espetáculos “A Bola Mágica” e “Labirinto dos Sentidos”, apresentados no Centro Cultural Vergueiro.

1998 | Atuação como monitora de exposições no Centro Cultural Vergueiro, assistência à artista Beth Moysés no projeto “Lorca na Rua”, realizado pelo SESC, e exposição de fotografia no Jockey Club de São Paulo.

1997 | Docência em artes plásticas, coral e prática de conjunto na EMIA.

1996 | Participação na Conferência Latino Americana de Museus, Colóquio CITIA.

1995 | Docência em canto na escola M&C.

1993 | Atuação como atriz na peça “Vem Buscar-me Que Ainda Sou Teu”, com direção de Oswaldo Buaretto.

1992 | Atuação como atriz na peça “O Circo Rataplam”, produção da JR Produções.

FORMAÇÃO ACADÊMICA E COMPLEMENTAR

- FAAP, Fundação Armando Alvares Penteado — Bacharelado em Artes Plásticas, conclusão em 1999.

- FECAP — Processamento de Dados, 1993.

TECNOLOGIAS, FERRAMENTAS E DOMÍNIOS

Sistemas e desenvolvimento

Arquitetura funcional, levantamento e definição de requisitos, workflows, prototipagem, automações, documentação e desenvolvimento iterativo de sistemas e produtos digitais. Experiência na concepção e estruturação de plataformas autorais, sistemas financeiros e orçamentários, sistemas de e-mail, plataformas de cursos, áreas de cliente, automação de vídeos publicitários, serviços web, integrações com IA e experiências 3D.

Inteligência artificial e criação generativa

Pesquisa e experimentação com ecossistemas de IA generativa aplicados a linguagem, pesquisa, imagem, vídeo, áudio, avatares, apresentações e 3D. Linguagem e pesquisa: ChatGPT, Claude, Gemini, Perplexity e NotebookLM; imagem e design: Midjourney, Adobe Firefly e Ideogram; vídeo: Runway, Kling, Veo, Google Flow, PixVerse, Luma AI e Pika; voz, avatares e apresentação: HeyGen, Synthesia, ElevenLabs e Gamma; áudio: Suno; geração 3D: Meshy.

Design, edição, apresentações e colaboração

Photoshop, Illustrator, InDesign, Canva, Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro, Figma, PowerPoint e Miro.

Performance audiovisual e música digital

Resolume Arena, VirtualDJ e ArKaos.

Experiências digitais e imersivas

XR, realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR), realidade mista (MR) e computação espacial; Meta Quest e Apple Vision Pro como ecossistemas de referência; WebXR, ambientes virtuais 3D e experiências

multiusuário; Unity, Unreal Engine, Blender e Second Life; avatares, personagens digitais, interação espacial, navegação 3D, áudio espacial, fotografia virtual, instalações interativas e gamificação.

Modelagem, geração e texturização 3D

Blender, Meshy, 3ds Max, ZBrush, Marvelous Designer e Substance 3D; fluxos com GLB/glTF, modelagem, geração, texturização, materiais, iluminação, assets e otimização de conteúdo 3D para ambientes digitais.

Web, infraestrutura e ecossistemas digitais

Netlify, Supabase, serviços web, autenticação, recursos em tempo real, hospedagem e deploy, integração de dados e serviços, experiências web 3D, colaboração digital, internacionalização, permissões e arquitetura de fluxos entre sistemas.

Gestão, metodologias e ecossistemas digitais

Jira, Scrum, metodologias ágeis, NFTs, assets digitais, blockchain, organização de workflows e acompanhamento de projetos.

Comunicação, pesquisa e estruturação

Direção de arte, direção visual, narrativa visual, pesquisa aplicada, curadoria estética, comunicação executiva, documentação conceitual, artigos, textos curatoriais, memoriais, roteiros, projetos culturais, requisitos, workflows e apresentações.

Temas corporativos

Arquitetura de sistemas, Pesquisa e Desenvolvimento, Segurança Integrada, identidade, acessos, autenticação, provas de conceito, inovação, transformação digital e tecnologias emergentes.