

Curriculum Vitae  
Andrea Munhoz  
Rua Camburiú, 414  
Alto da Lapa – São Paulo  
tel. 3259-1493  
mail: [andreamunhoz@getpixel.com.br](mailto:andreamunhoz@getpixel.com.br)

## Formação Acadêmica

2000 – 2003

- "Laurea di Dottore in Architettura", Politecnico di Milano – Milão

1993 – 1998

- Diploma em Arquitetura e Urbanismo, Instituto Presbiteriano Mackenzie – São Paulo

## Experiência Profissional – Principais Projetos

- Museu da Cidade de Manaus: Realidade Virtual – Arqueologia na Amazonia – Desenvolvido em Unity para o Museu da Cidade de Manaus. Usando óculos de realidade virtual, visita-se sítios arqueológicos na região de Manaus, enquanto se ouve a história do local narrada pelo arqueólogo Eduardo Goes Neves. Urnas, vasos, líticos e outros objetos surgem e o visitante pode obter informações interagindo com eles.

Desenvolvido para Oculus Reef.

Ferramentas: Unity VR, linguagem C#,

- Museu da Cidade de Manaus: Projeção Interativa – História da Cidade de Manaus contada através de fotos e mapas em uma linha do tempo interativa.

Desenvolvido para MAC (projeção interativa).

Ferramentas: Leap Motion, Quartz Composer, After Effects.

- Virada Sustentável: Interativo para a Fundação Toyota – O visitante navega pelos projetos desenvolvidos pela fundação (Costa dos Corais, Arara Azul, e Águas da Mantiqueira), através de fotos, mapas e vídeos. No final responde a um Quiz.

Desenvolvido para MAC (monitor touch).

Ferramentas: XCode, linguagem Objective-C.

- Associação ABRASSO – Calculadora para conduta médica em osteoporose – Após inserir dados do paciente, o médico obtém gráfico indicando a conduta a ser adotada. Desenvolvido a partir de tese de doutorado do Dr. Ben Hur Albegoaria. Desenvolvido para web; Ferramentas: HTML5, Javascript.
- Clinica Croce – Aplicativo para iOS e Android: Aplicativo para clientes da clínica, contendo calendários vacinais, carteirinha virtual, registro de alérgenos, emergencia em anafilaxia, entre outras ferramentas. Desenvolvido para celulares e tablets. Ferramentas: XCode, Objective C, Unity, C#.
- Exposição Examinando o Brasil – Holografia Interativa: usando o movimento das mãos, o visitante manipula objetos tridimensionais em holografia. Desenvolvido para MAC. Ferramentas: Leap Motion, XCode, Objective-C
- LOWELL – Interativo para curso de cosmetologia: Apresentação multimídia com imagens, vídeos, animações e infográficos, que servem de base para curso oferecido a profissionais da área. Desenvolvido para MAC e PC. Ferramentas: Adobe Illustrator, Flash.
- Alergia a Medicamentos – Aplicativo para iOS: Aplicativo com 27.000 medicamentos registrados, facilita reconhecimento de alergias e reações cruzadas. Desenvolvido para celulares Ferramentas: XCode, Objective C.
- Risco Perioperatório – Aplicativo para iOS e Android: Calculadora médica, analisa algoritmos para calcular o risco de complicações cardiovasculares em cirurgias. Desenvolvido para celulares. Ferramentas: XCode, Objective C, Flash, Actionscript 3.

- Risco Cardiovascular – Aplicativo para iOS e Android: Curso interativo para médicos sobre risco cardiovascular.  
Desenvolvido para celulares e tablets.  
Ferramentas: XCode, Objective C, Flash, Actionsript 3.
- Museu da Energia – Interativo para sensor de movimento: o visitante percorre linha do tempo com mapas antigos da cidade e gráficos de São Paulo, acompanhando o desenvolvimento populacional e de infraestrutura.  
Desenvolvido para MAC.  
Ferramentas: Leap Motion (sensor) e Quartz Composer.
- Museu da Energia– Interativo para monitor touch: aplicativo compara o consumo de energia de eletrodomésticos entre os 1960 e a época atual.  
Desenvolvido para MAC + monitor touch.  
Ferramentas: Flash + Actionsript2.
- Museu do Café – Aplicativo: o visitante percorre linha do tempo com mapas antigos da cidade e gráficos de São Paulo, acompanhando o desenvolvimento populacional e de infraestrutura.  
Desenvolvido para MAC.  
Ferramentas: Leap Motion (sensor) e Quartz Composer.
- Exposição Bossa Nova na Oca – Parque do Ibirapuera: Jukebox Interativo.
- CDHU (Secretaria de Habitação do Estado de São Paulo) – Série de apresentações interativas para o Projeto de Recuperação Socioambiental da Sera do Mar.  
Desenvolvido para MAC e PC.  
Ferramentas: Flash.
- CDHU (Secretaria de Habitação do Estado de São Paulo) – Pavilhão do Governo do Estado na Bienal de Arquitetura (2007).
- Secretaria de Habitação do Estado de São Paulo e CDHU – Apresentação Interativa do Projeto do Parque TIZO. Exposição itinerante.  
Desenvolvido para MAC e PC.

- CDHU (Secretaria de Habitação do Estado de São Paulo) – Apresentação Interativa do Projeto do Parque Guarulhos.

Desenvolvido para MAC e PC.

Portfolio eletrônico no endereço: [www.getpixel.com.br](http://www.getpixel.com.br)

## **Cursos de Aperfeiçoamento**

2010

- “XCode – iPhone/ iPad SDK modulo II”, Instituto de Artes Interativas – São Paulo

2009

- “XCode – iPhone/ iPad SDK modulo I”, Instituto de Artes Interativas – São Paulo

2007

- “Flash AS2” , Senac – São Paulo

2001

- "Storia del Design", Politecnico di Milano – Milão

2000

- “Web Design – Dream Weaver”, duração de 3 meses, "Istituto Europeo di Design" – Milão

- "Istruzioni per l'uso della città", duração de 3 meses, "Scuola Futurarium" – Milão

- "Design Cannibale", duração de 3 meses, "Scuola Futurarium" – Milão

- "L'Autobiografia é un sito", duração de 3 meses, "Scuola Futurarium" – Milão

1999

- Design Gráfico, duração de 96 horas, “Fupan” – FAU – Faculdade de Arquitetura da USP

- Língua Italiana, duração de um ano, Faculdade de Letras da USP

- “Web Design – Flash”, duração de 28 horas, Senac – São Paulo

- “Multimedia – Director”, duração de 36 horas, Senac – São Paulo

## **Cursos Ministrados**

2003

- “Web Design” curso completo de capacitação profissional ministrado pelo Ministero del Lavoro Italiano na sede da FILEF (Fondazione Italiana dei Lavoratori Emigrati e Famiglie), com duração de 300 horas.

Conteúdo Programático: Nocões de Design Gráfico, Adobe Photoshop, Dreamweaver, Adobe Illustrator, Flash, Video Digital.

2007

- “Interactive Advertising” palestra ministrada no Istituto Europeo di Design – São Paulo

## **PESQUISA ACADÊMICA**

2005

- “Linguagens e Tecnologias” – Prof. Dra. Maria Cristina Castilho Costa  
Disciplina na pós-graduação da eca-usp, aluno ouvinte  
seminário apresentado: “Virtualidade”

2006

- “Hipermissão e Interatividade” – Prof. Dra. Silvia Regina Ferreira de Laurentiz  
Disciplina da pós-graduação da eca-usp, aluno ouvinte  
seminário apresentado: “Poéticas Multidimensionais”
- “Design Gráfico e a Comunicação de Marketing” – Prof. Dra. Sandra Maria Ribeiro de Souza  
Disciplina da pós-graduação da eca-usp, aluno ouvinte  
seminário apresentado: “Mídias Interativas”

## **Informática**

Unity

XCode

Quartz Composer

Mac Os

Flash

Dreamweaver

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Vector

## **Línguas Estrangeiras**

Italiano (fluente)

Inglês

## **Bolsas de Estudos**

Bolsa de Estudos por mérito oferecida pelo "ISU – Istituto per lo Studio

Universitario – Politecnico di Milano" ano acadêmico 2001/2002 – Milão – Itália.