



Brasileiro, 31 anos

Localização: São Paulo

Game designer,
professor, gestor de
projetos e escritor

Idiomas: Inglês nível
profissional (CPE)

Modelo de negócios:
MEI (emite nota fiscal)

Linked 

[Linkedin.com/in/
gabriel-davini-de-
siqueira-84288014a/](https://www.linkedin.com/in/gabriel-davini-de-siqueira-84288014a/)



+55 (11) 96471-0100



gdavinisiqueira@gmail.com
aruinadourada@gmail.com

GABRIEL DAVINI DE SIQUEIRA

Formado em Game Design, especializado em metodologias ativas com foco em gamificação e desenvolvedor de jogos e apps como gestor de projetos, roteirista e game designer. Hoje oferece projetos de gamificação do ensino para escolas em parceria com professores, além de cursos de worldbuilding e storytelling.

Também escreve livros e trabalha com projetos editoriais de autopublicação.

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- Game Design
- Metodologias Ativas na Educação
- Gamificação do Ensino
- Cursos para Crianças/Adolescentes
- Worldbuilding e Storytelling
- Escrita Criativa e Autopublicação de Livros
- Gestão de Projetos

HABILIDADES

- Aplicação de jogos na educação
- Implementação de projetos de gamificação
- Experiência com testes e prototipagem
- Gestão e Metodologias Ágeis/Scrum
- Domínio sobre publicação Android e iOS
- Conhecimento de programação para jogos e aplicativos, back end e banco de dados
- Vasta experiência como escritor
- Experiência na área editorial, em especial com autopublicação e financiamento coletivo

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- 1) Pós-Graduação em Metodologias Ativas (Instituto Singularidades)**
 - Especialização lato sensu em Pedagogia (2020 a 2022)
 - 2) CLIPE (Curso Livre de Preparação do Escritor)**
 - Selecionado no concurso público da Casa das Rosas (2017)
 - 3) Bacharelado em Design de Games (Anhembi Morumbi) (2010 a 2014)**
 - 4) Ensino Médio no Colégio Santa Cruz (2007 a 2010)**
-

CURSOS COMPLEMENTARES

- **Coursera: Gamification (2015)**
 - **Alura: Introdução aos Métodos Ágeis e Agilidade com Scrum (2015)**
 - **Workshop: Scrum & Agile Methodology (2015)**
 - **Desenvolvimento para SQL Server com .NET (2014)**
 - **Studica Brasil: Curso Avançado de Unity3D (2013)**
-

EXPERIÊNCIAS COM LÍNGUAS

- **CPE (Certificate of Proficiency in English, Cambridge University) (2011)**
 - **Cultura Inglesa (2002 a 2010)**
-

ATIVIDADES VOLUNTÁRIAS

- 1) Professor voluntário no Instituto Blandina Meirelles (2019 até agora)**
- 2) CISV (Children International Summer Village)**
 - Líder e Organizador de Mini-Camps (2016 e 2017)
 - Participante de Intercâmbio na Indonésia (2006 e 2007)
 - Participante de Village (Acampamento) na Áustria (2003)
- 3) Professor voluntário na Old Net (Computação para Idosos) (2008)**

EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

Professor e Autor do Projeto Linetale

(Jan. 2021 até agora)

Criei e ministrei os cursos do Projeto Linetale, que oferece cursos e oficinas de Worldbuilding, RPG, Arte e Game Design para crianças e adolescentes em escolas e espaços extracurriculares.

“A Ruína Dourada” - Aplicativo de E-Book

(Set. 2018 até agora)

Desenvolvi e publiquei os aplicativos de E-Book para a leitura dos livros “A Ruína Dourada - Noite Zero” e “A Ruína Dourada - Estrelas em Colisão”.

Empreendedor e Gestor de Autopublicação

(Out. 2017 até agora)

Administração da saga de livros “A Ruína Dourada”. Escrevi, editei e publiquei o primeiro volume na Bienal do Livro de São Paulo de 2018 e o segundo na de 2022. Também fiz o financiamento coletivo dos dois projetos no site Catarse. Atualmente sou responsável pelas vendas, logística, marketing e redes sociais.

Flux Game Studio

(Maio 2014 a Out. 2017)

Fiz parte da equipe de desenvolvedores, trabalhando em mais de 30 projetos. Entre eles havia jogos de treinamento, jogos educativos, advergames, jogos mobile e PC e editais. Alguns de nossos clientes foram Mc Donalds, Leroy Merlin, Bradesco, Honda, Paris Filmes, Brasil Kirin, Atlas Copco, Adidas, Red Bull, UOL e outros.

Up Top Games

(Abril 2013 a Fev. 2014)

Trabalhei como programador de jogos mobile durante o período de estágio.

Colégio J. Piaget

(Julho 2011 a Dez. 2011)

Fui programador e game designer de jogos educativos, desenvolvendo e executando mais de 20 projetos para a plataforma de ensino do colégio.