

# ADEMIR JOSÉ FERREIRA JÚNIOR

ENGENHEIRO DE SOFTWARE

[azganoth.vercel.app](http://azganoth.vercel.app) • ademirj.ferreirajunior@gmail.com • +55 (48) 99198-4443

26 anos • Laguna/SC

## RESUMO

Engenheiro de Software com foco em aplicações web escaláveis e arquitetura full-stack (Next.js, Node.js). Experiência sólida em integração de sistemas, clean code, padrões de API RESTful e pipelines de CI/CD. Atuo na construção de interfaces performáticas e acessíveis, utilizando tecnologias modernas para resolver problemas complexos de frontend e backend.

## HABILIDADES

**Linguagens:** JavaScript, Typescript, Python, Rust • **Frontend:** React, Next, Vue, SASS, TailwindCSS •

**Backend:** Node, Prisma, PostgreSQL, MongoDB, Mongoose, GraphQL • **Testes:** Vitest, Testing Library,

Storybook, Jest • **DevOps & Tools:** Git, Docker, Figma

## EXPERIÊNCIA

### Engenheiro de Software & Desenvolvedor Open Source | 2023 - Presente

#### Nexus | Plataforma SaaS (Link-in-Bio) [2025] | [nexusapp.fly.dev](http://nexusapp.fly.dev)

- **Stack:** Next.js, React, TailwindCSS, Node.js, Express, PostgreSQL, Prisma, Jest, Testing Library, GitHub Actions, Docker, Fly.io.
- **Arquitetura:** Estruturei um **Monorepo** (Turborepo) com validação **Zod** compartilhada, garantindo tipagem segura e sincronia automática de contratos entre Frontend e Backend.
- **Concorrência:** Implementei o padrão **Promise Singleton** no client-side para gerenciar rotação de Refresh Token, prevenindo race conditions e desconexão em requisições paralelas.
- **Performance:** Criei um sistema de deduplicação de uploads via hash SHA-256 e URLs pré-assinadas, reduzindo custos de armazenamento e latência de rede.

#### Fix My Halo | Ferramenta de Processamento Gráfico (Web & CLI) [2026] | [fixmyhalo.vercel.app](http://fixmyhalo.vercel.app)

- **Stack:** React, TypeScript, TailwindCSS, Rust, WebAssembly.
- **Core Híbrido:** Arquitetei uma engine em Rust compilada para Wasm, permitindo rodar a mesma lógica de dilatação de imagem com performance nativa tanto no browser quanto no terminal.
- **Paralelismo:** Implementei multithreading via **Rayon** (CLI) e **Web Workers** (Web) para processar texturas pesadas sem bloquear a main thread da interface do usuário.
- **Algoritmos:** Desenvolvi algoritmos de manipulação de buffer de pixels para corrigir artefatos de transparência (Alpha Bleeding) em assets de jogos.

#### Simple Motion React | Biblioteca de Animação [2024] | [simple-motion-react.vercel.app](http://simple-motion-react.vercel.app)

- **Stack:** React, TypeScript, Jest, Testing Library, Storybook.
- **React Internals:** Desenvolvi uma máquina de estados para estender o ciclo de vida do React, permitindo animações de saída (unmount) não suportadas nativamente pelo framework.
- **Browser Engine:** Implementei utilitários de Forced Reflow para garantir a pintura correta de frames iniciais em transições CSS, contornando otimização de batching dos navegadores.
- **Qualidade:** Garanti a estabilidade com 100% de cobertura de testes unitários e de integração, além de pipeline híbrido (CJS/ESM) e documentação.

## EDUCAÇÃO

### UNISUL

Bacharelado em Ciência da Computação  
2017-2022

## IDIOMAS

### Inglês Técnico

Leitura/Escrita Avançada