

Gabriel Dani de Azevedo

gabriel.dani07@gmail.com

(32) 98424-4803

[GitHub](#) | [LinkedIn](#) | [Portfólio](#)

Barbacena - MG

26 anos

Objetivo Profissional

Busco oportunidade para atuar como desenvolvedor **front-end** ou **back-end**, com foco em **JavaScript** e tecnologias relacionadas, com o objetivo de me tornar um desenvolvedor **fullstack**. Tenho interesse em contribuir para o desenvolvimento de aplicações eficientes e escaláveis, aprimorando minhas habilidades e adquirindo experiência prática. Estou sempre em busca de aprendizado contínuo e aberto a novos desafios que impulsionem meu crescimento profissional.

Experiência Profissional

Estagiário em Desenvolvimento Frontend

KAIZEN IT TEAM LTDA – Dezembro/2023 a Agosto/2024

Durante o estágio, atuei no desenvolvimento do frontend do sistema interno da empresa utilizando **React.js**, contribuindo para a modernização da interface, que anteriormente era pouco intuitiva. Minha principal responsabilidade foi dar continuidade à reformulação do sistema, desenvolvendo a interface de forma mais organizada e atualizada, além de implementar novas funcionalidades conforme as demandas da equipe.

Colaborei ativamente no fluxo de trabalho ágil da empresa, participando de dailys e seguindo a metodologia **Scrum**, onde as tarefas eram atribuídas e revisadas constantemente. Também estive envolvido na correção de bugs, aprimoramento da experiência do usuário e aplicação de boas práticas de desenvolvimento e versionamento.

Formação Acadêmica

Engenharia de Controle e Automação – UFLA (Universidade Federal de Lavras)

Ano de Conclusão: 2025

Habilidades Técnicas

- **Linguagens de Programação:** JavaScript, Java, Python
 - **Frameworks e Bibliotecas:** React.js, Node.js, Express.js
 - **Banco de Dados:** PostgreSQL e MySQL (básico)
 - **Controle de Versão:** Git, GitHub
 - **Metodologias Ágeis:** Scrum
 - **Outros:** Facilidade de aprendizado, conhecimento básico em diversas áreas de TI
-

Certificações e Cursos

- **HTML & CSS Impressionador** – Hashtag Treinamentos – 2024
 - **JavaScript Impressionador** – Hashtag Treinamentos – 2024
 - **Python Impressionador** – Hashtag Treinamentos – 2024
 - **SQL Impressionador** – Hashtag Treinamentos – 2025
-

Projetos Pessoais

Sistema de Correção Automática de Exercícios Práticos de Programação Orientada a Objetos

Solução projetada para automatizar a correção de exercícios práticos de Programação Orientada a Objetos (POO) em Java. Utilizando técnicas avançadas de reflexão, o sistema analisa o código enviado pelos alunos e gera relatórios com correções de métodos, atributos e construtores, além de atribuir notas automaticamente com base nas especificações do gabarito.

Ano de Desenvolvimento: 2024-2025

[Link](#)

Atividades Acadêmicas

Durante a faculdade, participei de um projeto de mapeamento sistemático da literatura sobre o uso de jogos no ensino de programação no Brasil. Como parte do trabalho, fui responsável pelo desenvolvimento de um protótipo de gamificação para aprendizado de **Python**, utilizando **C#** e a ferramenta **Unity**. O protótipo foi projetado para facilitar o aprendizado de programação por meio de interações lúdicas e desafios educativos.

Ano de Desenvolvimento: 2022-2023

Idiomas

- Português – Nativo
 - Inglês – Intermediário
-

Competências e Soft Skills

- Capacidade de aprendizado rápido
- Organização e comprometimento
- Trabalho em equipe
- Interesse contínuo por novas tecnologias