

TAINÃ LAUTENSCHLAGER

Vila Nova Parada • São Paulo • SP • Brasil

DATOS PERSONALES

- **Fecha de Nacimiento:** 19/10/2000
- **Nacionalidad:** Brasileiro
- **Estado Civil:** Soltero

CONTACTO

- +55 (11) 9 8406-2722
- tai.romani@hotmail.com

CURSOS

- **Técnico Informático** – ETEC (Brasil) | 06/2016 - 12/2017. (terminado)
- **Inglés Avanzado** - Wise Up Teens English Program (Brasil) | 02/2013 - 10/2016. (terminado)

CUALIFICACIONES

- Lenguajes de programación: C#, Java, JavaScript, Lua y Python;
- HTML y CSS;
- Banco de Datos: MySQL, SQL Server y MongoDB;
- Engines para juegos: MonoGame, Unity3D y LÖVE 2D;
- Prueba de Software: Charles y Appium.

Portafolio: bit.ly/laut-id

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Analista en Quality Assurance Junior en la fintech Jeitto | 06/2020 – Presente

- Actividades: Ejecución de planes y casos de prueba para proyectos; elaborar evidencias y pruebas en proyectos; seguimiento de correcciones de errores reportados en el sistema; brindar apoyo para mejorar los procesos de prueba; elaborar manuales; desarrollar el sistema de automatización de tests.

Pasantía en Quality Assurance en la fintech Jeitto | 07/2019 – 06/2020

- Actividades: Ayudar al supervisor responsable en las siguientes actividades: ejecución de planes y casos de prueba para proyectos; elaborar evidencias y pruebas en proyectos; seguimiento de correcciones de errores reportados en el sistema; brindar apoyo para mejorar los procesos de prueba; eventualmente elaborar manuales.

OBJETIVO

- Desarrollo de backend;
- Desarrollo de juegos;
- Prueba y calidad de Software;
- Traducción de sistemas.

ESCOLARIDAD

- **Ciencias de la Computación** – FMU | 01/2020 – 06/2020 – Superior/Graduación. Cursado, 5 de 8 semestres.
- **Ciencias de la Computación** - UNINOVE | 01/2018 – 12/2019 – Superior/Graduación. Cursado, 4 de 8 semestres.

LENGUAJES

- Inglés fluído;
- Español intermediario.

INFORMACIONES ADICIONALES

Voluntario digital para la empresa francesa de juegos Atelier801 | 07/2018 - Presente

- Actividades: Desarrollar jugabilidad utilizando el lenguaje de programación Lua; Evaluar y clasificar el contenido generado por los jugadores; Gestión de jugadores.