

# Mylena Angélica Silva Farias

Engenheira de Software

(61) 98488-5802 | mylena.asf@gmail.com | [Linkedin](#) e [Github](#): mylena-angelica | Brasília, Brasil

## RESUMO PROFISSIONAL

Sou uma estudante de Bacharelado em Engenharia de Software na Universidade de Brasília, com foco em inovação e gamificação. Ao longo da minha jornada acadêmica e profissional, tenho desenvolvido habilidades em design de UI/UX, análise de dados e gestão de projetos, além de ter atuado em diversas áreas como programação, análise de métricas e otimização de sistemas. Tenho experiência no desenvolvimento de soluções tecnológicas, incluindo a implementação de gamificação em plataformas educacionais e a criação de aplicações inovadoras para resolver problemas sociais. Além disso, contribuo para a comunidade de código aberto, com ênfase no empacotamento de software e melhorias na documentação de pacotes. Sou apaixonada por aprender continuamente e aplicar novas tecnologias para criar soluções eficientes e impactantes.

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5667918256720594>

## SKILLS

LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO:	Python   HTML   C   JavaScript   CSS   R
FRAMEWORKS E BIBLIOTECAS:	React   Node.js   Express   TailwindCSS   Bootstrap
FERRAMENTAS E TECNOLOGIAS:	Git   Docker   Figma   Wordpress   Websocket   Scrum
DATABASES:	MySQL   MongoDB   PostgreSQL   Oracle Database   MariaDB
SISTEMAS OPERACIONAIS:	Windows   Linux Distributions
IDIOMAS:	Português   Inglês Fluente   Espanhol intermediário

## EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

### UI/UX Designer E Desenvolvedora FRONT-END

Abril, 2025 – Julho, 2025

Workoast | Remoto

- **Atuei** na criação de interfaces para três plataformas digitais internacionais (recrutamento SaaS, imobiliária e fintech de seguros);

- **Desenvolvi** protótipos navegáveis em Figma, com foco em responsividade, acessibilidade e clareza na jornada do usuário;
- **Estruturei** e escrevi conteúdos em inglês para páginas institucionais;
- **Modelei** fluxos de usuário e jornadas completas, desde a descoberta até a conversão;
- **Implementei** front-end com HTML, CSS e JavaScript, aplicando boas práticas de responsividade e design visual;
- **Colaborei** com a equipe na montagem de landing pages e seções personalizadas utilizando Elementor (WordPress);
- **Participei** de reuniões de briefing com stakeholders internacionais para coleta de requisitos e validação de protótipos;
- **Auxiliei** na organização visual e lógica de sistemas como listagem de imóveis e fluxos de agendamento;
- **Estruturei** documentos com imagens e links para coleta de feedbacks visuais, contribuindo diretamente com o processo iterativo de design.

## PESQUISADORA DE DESIGN E FRONT-END

Outubro, 2024 – Outubro, 2025

Universidade de Brasília (UNB) e Parque de Inovação e Sustentabilidade do Ambiente Construído (PISAC)  
| Brasília, Brasil

- **Analiso** o design de UI/UX, com foco na usabilidade e acessibilidade do site institucional;
- **Elaboro** relatórios para monitoramento de desempenho e identificação de melhorias contínuas;
- **Desenvolvo** interfaces de UI/UX, propondo soluções visuais e funcionais;
- **Implemento** front-end no WordPress, utilizando temas personalizados e ferramentas de criação;
- **Auxílio** a equipe com suporte técnico sobre WordPress, orientando a equipe e solucionando dúvidas;
- **Implemento** modificações no site, utilizando plugins, HTML e CSS para personalizar funcionalidades;
- **Atualizo** o conteúdo do site, garantindo que as informações estejam sempre acessíveis e atualizadas;
- **Elaboro** relatórios sobre análise de UI/UX, identificando oportunidades de melhorias e otimizações contínuas.;
- **Desenvolvo** aplicação frontend utilizando React.

## PESQUISADORA DE INOVAÇÃO E GAMIFICAÇÃO

Junho, 2023 – Presente

Centro de Estudos, Desenvolvimento e Inovação em Software (CEDIS) | Brasília, Brasil

- **Desenvolvo** estratégias de gamificação, desde o design inicial até a implementação prática;
- **Estudo e analiso** métricas e dados, com foco no engajamento e no comportamento dos usuários;
- **Participo** de eventos e grupos de gamificação, contribuindo para a troca de conhecimentos e o aprimoramento das estratégias de gamificação;
- **Produzo** artigos científicos.
- **Projeto:** Gamificação do Canal Ciência, com foco na inovação e disseminação do conhecimento científico

## PESQUISADORA DE GRADUAÇÃO EM INOVAÇÃO E GAMIFICAÇÃO

Junho, 2023 – Dezembro, 2024

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) | Brasília, Brasil

- **Analisei** referências bibliográficas para embasar as estratégias de gamificação e das métricas;
- **Analisei** métricas para mensurar o impacto e o engajamento do público;
- **Analisei** dados para identificar padrões e comportamentos dos usuários;
- **Desenvolvi** o design de gamificação com base na metodologia Octalysis, visando aumentar a motivação e a interação do público;
- **Escrevi** artigos científicos internacionais, contribuindo para a divulgação dos resultados da pesquisa;
- **Implementei** a gamificação no ambiente WordPress, utilizando ferramentas e plugins específicos.
- **Projeto:** Gamificação do Canal Ciência, com foco na inovação e disseminação do conhecimento científico

## UI/UX DESIGN JUNIOR

Março, 2024 – Junho, 2024

SpryteLabs | Remoto, Nova Iorque, Estados Unidos da América

- **Participei** de reuniões diárias com a equipe de desenvolvedores para alinhar as necessidades do projeto e garantir a viabilidade técnica das soluções de design;
- **Mantive** contato direto com os stakeholders, discutindo requisitos de novos recursos e garantindo que as expectativas de design fossem atendidas;
- **Desenvolvi** novas páginas e recursos, contribuindo para a evolução do design e a implementação de funcionalidades inovadoras no projeto;
- **Atualizei** e **refinei** designs existentes, com foco na melhoria contínua da experiência do usuário;
- **Colaborei** estreitamente com a equipe para resolver problemas de design e UX, garantindo que as soluções propostas fossem práticas e alinhadas às necessidades do usuário;
- **Realizei** testes de usabilidade para garantir a melhor experiência possível, ajustando o design com base no feedback recebido.

## ESTAGIÁRIA DE INFORMÁTICA

Novembro, 2022 – Maio, 2023

Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) | Brasília, Brasil

- **Auxiliei** no Congresso Internacional de Gestão da Previdência social;
- **Construí** portais no Sharepoint e em sistemas de gerenciamento de conteúdo (CMS);
- **Desenvolvi** interfaces para o usuário com foco em acessibilidade;
- **Organização e criação** de relatórios e planilhas.

## COORDENADORA DE TRÁFEGO E COMUNICAÇÃO

Setembro, 2021 – Setembro, 2022

Orc'esthesia Gamificação- Empresa Júnior | Brasília, Brasil

- Gerir as mídias sociais da empresa;
- Orquestrar o fluxo de campanhas de marketing;
- Administrar o website da empresa;
- Conduzir o diálogo entre as diversas diretorias;
- Propor parcerias e coordenar as negociações;
- Proporcionar experiências para os membros (Endomarketing);
- Produzir relatórios sobre as campanhas de marketing;
- Desenvolver o design e implementá-lo no site na plataforma WordPress;
- Manter e atualizar conteúdos no website;
- Coordenar a equipe e garantir a execução das estratégias de endomarketing;
- Desenvolver layouts e materiais de comunicação para campanhas internas;
- Gerir a equipe e os clientes envolvidos no projeto;
- Produzir conteúdo voltados para o design gamificado;
- Planejar gamificação personalizada para os clientes;
- Analisar os tipos de players e definir estratégias de engajamento;
- Desenvolver estratégias de comunicação e marketing para o cliente;
- Gerir as mídias sociais da empresa;
- Criar campanhas para engajamento dos usuários.

## EDUCAÇÃO

### BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE

Universidade de Brasília (UnB), Brasília, Brasil

Julho, 2021- Julho, 2026<sup>1</sup>

## ARTIGOS PUBLICADOS

**A Process to Identify Players' Motivational Profiles for Designing a Gamification Project**  
ICCSA (International Conference on Computational Science and Its Applications) - Vietnã | Julho, 2024

DOI: [10.1007/978-3-031-64608-9\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-031-64608-9_4)

**Autores:** Cristiane Soares Ramos, Mylena Angélica Silva Farias, Sergio Antônio Andrade de Freitas, Marcus Vinícius Paiva Martins, Juan Mangueira Alves & Leda Cardoso Sampson Pinto

**Crafting Personalized Learning Environments Through Motivational Profiling**

FIE (The Frontiers in Education) - EUA | Outubro, 2024

DOI: [10.1109/FIE61694.2024.10893473](https://doi.org/10.1109/FIE61694.2024.10893473)

**Autores:** Sergio Antônio Andrade de Freitas, Mylena Angélica Silva Farias, Cristiane Soares Ramos, Marcus Vinícius Paiva Martins, Juan Mangueira Alves & Leda Cardoso Sampson Pinto

## CERTIFICADOS

### Certificado de Cambridge C1

---

<sup>1</sup> Previsão de formatura

Universidade de Cambridge - Reino Unido | Dezembro, 2025

**Mulheres na Ciência e Inovação- Fazendo acontecer**

Museu do amanhã – Rio de Janeiro | Maio, 2025

**Mulheres na Ciência e Inovação- 6ª edição**

Museu do amanhã – Rio de Janeiro | Novembro, 2024

**Certificado Profissional de Gerenciamento de Projetos do Google**

Coursera | Outubro, 2023

**Green Skills Certificate**

INCO Academy | Junho, 2023

**HSK (Level 1)**

Center for Language Educational and Cooperation – China | Maio, 2023

**Certificado Profissional de Análise de Dados do Google**

Coursera | Fevereiro, 2023

**eMag Conteudista e Desenvolvedor**

Enap – Brasília | Fevereiro, 2023

**Branding Avançado**

Escola Conquer | Junho, 2022

**Comunicação assertiva à distância**

Escola Conquer | Junho, 2022

**Criatividade para resolução de problemas**

Escola Conquer | Junho, 2022

**Metodologias Ágeis na Prática: Lean, Scrum e Squads**

Escola Conquer | Junho, 2022

**PNL para líderes**

Escola Conquer | Junho, 2022

**Planejamento para negociação com o modelo de Harvard**

Escola Conquer | Junho, 2022

**Produtividade e Gestão do tempo**

Escola Conquer | Junho, 2022

**HCIA-IA Course**

Huawei | Maio, 2022

**Participação na 2 reunião de MIA**

Mulheres em IA | Dezembro, 2021

**Desafios futuros- Semana da Inovação 2021**

Enap | Novembro, 2021

**Desenvolvimento de websites- Front end**

Cel.Lep | Novembro, 2021

### **Introdução a Flutter e FireBase**

Universidade de Brasília | Outubro, 2021

### **Introdução à linguagem R**

Universidade de Brasília | Outubro, 2021

### **Watershed for artificial intelligence: Human Intelligence, machine intelligence and biological intelligence**

Universidade de Brasília | Outubro, 2021

### **Workshop de python para uma automação residencial com uma maquete integrativa**

Universidade de Brasília | Outubro, 2021

### **UI/UX Web & APP**

Cel.Lep | Junho, 2021

## **PREMIAÇÕES**

### **Best Paper Award**

ICCSA | Hanoi, Vietnã, 2024

**Descrição:** Premiação de melhor artigo para "A Process to Identify Players' Motivational Profiles for Designing a Gamification Project".

## **PROJETOS**

### **Contribuidora Debian**

Debian | Janeiro, 2024 – Presente

**Descrição:** Atuei no desenvolvimento e na manutenção de pacotes para a comunidade Debian, contribuindo em áreas como empacotamento, testes e criação de tutoriais. Meu foco principal foi aprimorar a documentação e garantir a qualidade e a segurança dos pacotes disponibilizados, além de auxiliar novos colaboradores a adotarem boas práticas de empacotamento. Fui selecionada como palestrante na DebConf25, na qual apresentei a sessão "The Role of Free Software and Debian in Green Sustainability", compartilhando práticas sustentáveis de código aberto com a comunidade global e uma BoF sobre a participação de mulheres STEM no Debian. Além de integrar o Debian Woman, uma iniciativa voltada para a igualdade de gênero no ambiente do Debian.

### **ERA**

PISAC, UNB | Abril 2025 - Presente

**Descrição:** Plataforma web para gestão de recursos em canteiros de obras, com foco em sustentabilidade:

- Projetei e implementei um frontend em React que exibe relatórios analíticos sobre consumo de energia, água e geração de resíduos;

- Desenvolvi componentes de visualização de dados reutilizáveis (gráficos de séries temporais, mapas de calor, indicadores-chave);
- Criei o guia de estilo e a biblioteca de componentes para garantir consistência visual e acessibilidade em toda a aplicação;
- Colaborei com equipes multidisciplinares para definir requisitos de UX, priorizar funcionalidades e planejar sprints ágeis;
- Elaborei o design de todo o projeto, com foco na interação e experiência do usuário.

## **SolarBanyu**

UNB | 2024

**Descrição:** Projeto acadêmico de dessalinização de água por meio de energia solar e osmose reversa:

- Desenvolvi o sistema de controle embarcado com ESP32, integrando sensores e atuadores para monitorar fluxo e pressão da água;
- Implementei comunicação MQTT (Mosquitto) para telemetria em tempo real, com backend em Node.js e dashboard em React para visualização de dados;
- Coordenei a integração das cinco engenharias envolvidas (embarcados, eletrônica, civil, química e informática), garantindo a entrega de uma solução sustentável completa;
- Realizei testes de desempenho e validação em laboratório, otimizando consumo energético e rendimento do processo;
- Elaborei o design de todo o projeto, com foco na interação e experiência do usuário.

## **Jornada Galáctica no Canal Ciência**

Canal Ciência | Janeiro 2024 - Dezembro 2024

**Descrição:** Apliquei conceitos de gamificação no Canal Ciência, desenvolvendo missões como a "Jornada Galáctica", que busca engajar o público com conteúdo científico por meio de desafios interativos e uma narrativa envolvente. Além disso, realizei análise de dados, simulação de perfis motivacionais e análise em R com o coeficiente de Pearson para identificar padrões de comportamento. Também participei do design e desenvolvimento das páginas relacionadas à gamificação, garantindo uma experiência imersiva e atrativa para os usuários.

## **Listen the sign**

TECH4GOOD, Seeds for the Future | Setembro 2022

**Descrição:** Desenvolvi um projeto que visa facilitar a comunicação de surdos com ouvintes, especialmente no ambiente corporativo, através de uma aplicação inovadora. A aplicação foi criada na competição TECH4GOOD do Seeds for the Future.