

Victor Bogdanow Dornelles

Rio Grande do Sul, Brasil | (51) 986537959 | victor.bogdanowdornelles@gmail.com

[linkedin.com/in/victorbwd](https://www.linkedin.com/in/victorbwd) | <https://github.com/Victor-BwD> | <https://victorbogdanow.vercel.app/>

Objetivo Profissional

Desenvolvedor Full Stack com cerca de 4 anos de experiência, especializado em **Node.js e React.js**. Possuo também **sólidos conhecimentos no ecossistema Java (Spring Boot)**. Tenho trabalhado em diversos projetos nos quais impactaram milhares de pessoas. Sempre prezando pela manutenibilidade do código e performance.

Habilidades Técnicas

Front End: React, Next.js, TypeScript, JavaScript, HTML, CSS

Back End: Node.js, NestJS, Jest, Java, Spring Boot, Mockito, C#, SQL Server, PostgreSQL, MySQL, MongoDB

Ferramentas e DevOps: Git, Docker, Swagger, Figma, GitHub Actions, Figma

Outros: Unity, Godot, BabylonJS, Orientação a Objetos (POO), Clean Code, Clean Architecture, Scrum, Kanban

Experiência Profissional

Desenvolvedor FullStack | Lighthouse | Porto Alegre

Jul 2023 - o momento

Programador full stack com foco em back-end

Atuação no ciclo completo de desenvolvimento (end-to-end) em projetos internos e alocados em grandes clientes, com foco em arquitetura escalável e performance. Experiência com APIs externas, autenticação via Keycloak, Docker, testes com Jest e otimização de SQL Server.

- Desenvolvi módulos completos de back-end usando **NestJS**, com integração a APIs externas, como a **Google Routes API**.
- Entreguei soluções completas para o cliente **ZEMA**, utilizando **NestJS e Reactjs** para desenvolver arquiteturas escaláveis.
- Implementei o **BFF** usando **Fastify**, reduzindo a complexidade de consumo de múltiplas APIs pelo front-end e aumentando significativamente o Developer Experience (DX).
- Executei refatoração complexa do código, diminuindo com sucesso o tempo de resposta da API e otimizando a performance do back-end.
- Estudei e apliquei testes unitários e integração com **Jest** no back-end.
- Escrevi documentação técnica com **Swagger**.
- Gerenciei e otimizei queries em SQL Server, criando procedures para operações.

Desenvolvedor Unity | KidsBanner.inc | Canadá

Maio 2022 - Nov 2022

Programador de jogos 2D utilizando C#

C# | Unity | POO

- Implementei o sistema dos mini jogos, animação e áudio do jogo utilizando C# e princípios de POO.
- Refatorei módulos legados.
- Trabalhei em equipe internacional com comunicação em inglês.
- Aprendi a lidar com prazos internacionais, documentação em inglês e adaptação à cultura de trabalho de uma equipe global.
- Jogo lançado na Google Play **com média de cinco pontos** no lançamento e mais de **500 downloads**.

Desenvolvedor Front End | Kosmos Brasil | São Paulo

Mar 2021 - Abril 2022

Programador de eventos online em 3D

Javascript | BabylonJS | React | CSS | Blender

- Responsável pelo desenvolvimento das mecânicas interativas dos eventos online em 3D.
- Otimizei o tempo de carregamento entre cenas, **reduzindo de 15 para 5 segundos**, melhorando a experiência do usuário.
- Realizei refatoração de código para aumentar a manutenibilidade e performance das aplicações.
- Elaborei relatórios detalhados para gestores, apoiando a tomada de decisão sobre os projetos e público alcançado.
- Participei do desenvolvimento **de mais de 15 eventos** que alcançaram um **público global superior a 7 mil usuários**.

Engenheiro de Dados | Secretaria de Educação | Taquara

Nov 2019 - Dez 2020

Desenvolvimento de dashboards estatísticos

- Desenvolvi relatórios estatísticos, em parceria com a Google e o diretor de educação local, para apoiar a gestão educacional do município.
- Coletei dados, organizei-os e montei relatórios gráficos usando o Google Data Studio e Javascript.
- Capacitei professores e gestores para uso dos sistemas e relatórios, garantindo melhor aproveitamento das ferramentas.
- Trabalhei com Excel e Google Sheets para manipulação e validação dos dados.
- Os relatórios foram adotados por mais de 800 professores, auxiliando no planejamento e acompanhamento pedagógico.

Educação

- Faculdade de jogos digitais - FACCAT - 2016 - 2027
- Inglês avançado (C1) | Português nativo