

DANIEL AMORIM BESSA

E-Mail: daniel.amorim@alu.ufc.br

linkedin.com/in/amorabot/

Phone: [558598875777](tel:558598875777)

github.com/amorabot

SOBRE

Engenheiro de software com sólidos 3 anos experiência em arquitetura de sistemas, desenvolvimento backend e gestão de dados, com um foco em soluções escaláveis e eficientes. Especializado em servidores Java (Spring boot, Paper) e Python (Flask), também possui experiência prática com todo o ciclo de vida de aplicações web, desde as etapas de documentação até o deploy. Possui experiência prática em diversas áreas, incluindo DevOps, análise de dados e desenvolvimento de jogos, sempre buscando a abordagem mais adequada para cada aplicação, seja através de soluções personalizadas ou de ferramentas consolidadas no mercado. Criativo e com alta capacidade e vontade de aprender, sou capaz de adaptar-me rapidamente a novas tecnologias e desafios e de propor novas perspectivas que agreguem valor aos projetos que participo.

- **Programação:** Java, Python, JavaScript, C#, C++
- **Ferramentas e Tecnologias:** Spring Framework, Docker, PostgreSQL, Oracle Cloud, Git, Github, Github Actions, Flask, Nodejs, Linux
- **Competências Técnicas:** Arquitetura de sistemas, CI/CD, Testes Unitários
- **Competências Interpessoais:** Comunicação objetiva, trabalho em equipe, resolução de problemas, atenção aos detalhes, aprendizagem proativa

PROJETOS

Inscripted – Plugin RPG para Minecraft

Desenvolvi uma modificação open-source para o jogo Minecraft, adicionando diversos elementos de jogos RPG. Adiciona geração procedural de itens, reformula completamente o sistema de combate do jogo e permite criar e gerenciar perfis de jogadores em formato JSON, podendo facilmente ser serializados para a web. Oferece uma experiência multijogador única em relação a seus competidores e permite que outros desenvolvedores aprendam e contribuam com as soluções disponibilizadas publicamente.

Fontspopuli – Ferramenta para designers de fontes tipográficas

Liderei o desenvolvimento do Fontspopuli, sendo responsável por projetar toda a arquitetura da aplicação e por criar pipelines robustas para geração e processamento de dados com ferramentas como Python, Fontforge e NumPy. Também versionei a aplicação em imagens Docker e executei deploy dos containers na nuvem da Oracle. O sistema oferece visualizações para diversas métricas de fontes, que foram coletadas e tratadas em um estudo populacional na base de dados do Google Fonts. Permite também a comparação dinâmica de fontes e suas métricas entre si e com modelos estabelecidos pela academia. O projeto ajuda designers e pesquisadores com o processo de criação de fontes digitais e mostra empiricamente a validade das linhas-guia, estabelecidas por autores da área, para a construção de fontes.

REPLANTE – Jardinagem doméstica inteligente

Desenvolvi uma aplicação web que se integra sistemas embarcados para criar “jardins inteligentes”. Participei ativamente da definição da arquitetura do sistema e da elaboração de casos de uso que orientaram o desenvolvimento do produto. Também fui responsável pela definição de documentos como o Business Model Canvas, estabelecendo uma base sólida para o sucesso do projeto. Além disso, defini os repositórios e ferramentas de versionamento utilizadas no andamento do projeto. O sistema foi implementado utilizando o Spring Framework e bancos de dados PostgreSQL em containers Docker. Para garantir a integridade do banco de dados, sua modelagem e manutenção foi feita por meio de Migrations com Flyway. A aplicação permite que os usuários, por meio de sensores físicos de umidade integrados com o serviço provido, possam monitorar a umidade do solo remotamente e inferir o bem estar da planta associada ao sensor com base nas visualizações disponibilizadas.

Endless Dungeon – Jogo Adventure para terminal

Criei um jogo Adventure-Dungeon Crawler com gráficos ASCII para terminal. Utilizando Java e

dependências externas (JFuzzyLogic), implementei diversas técnicas de inteligência computacional como máquinas de estado finito e lógica Fuzzy. Permitiu trazer mais dinamicidade ao estilo de jogos Adventure por meio de preços dinâmicos e aprender sobre inteligência computacional.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Engenheiro Fullstack Jr.

Fontspopuli | Out 2023 – Set 2024

Desenvolvi a arquitetura do back-end da solução e implementei dashboards, juntamente com pipelines de geração e processamento de dados, com destaque para:

- **Dashboards personalizados:** Além de usar bibliotecas Python como Plotly, também integrei a camada de visualização da aplicação com a biblioteca JavaScript de programação visual P5js para criar visualizações personalizadas para a aplicação.
- **Pipeline de dados:** Utilizando bibliotecas Python como Fontforge, Pandas e NumPy foram criados scripts que coletam e tratam dados dos repositórios do Google Fonts.
- **Deploy:** Utilizando Docker para criação de imagens versionadas da aplicação e instanciação de containers, foi possível fazer o deploy da aplicação em máquinas Linux na nuvem da Oracle. Além disso obtive bastante experiência com workflow do Git.

Engenheiro de Software Jr.

REPLANTE | Mar 2023 – Jul 2024

Elaborei a Stack de tecnologias do projeto e defini as ferramentas de versionamento e organizacionais a serem utilizadas. Além disso, também fui responsável por criar documentações pré-projeto, com destaque para:

- **Arquitetura da solução:** Elaborei diagramas ilustrativos para demonstrar a comunicação entre os diversos componentes da solução.
- **Diagramas e documentação:** Elaborei documentos de pré-produção, como Business Model Canvas, Diagramas de casos de uso e gestão de riscos.
- **Modelagem dos dados:** Fui responsável por modelar todas entidades e dados do sistema, elaborando modelos de entidade-relacionamento para bancos de dados.

Engenheiro de Backend Jr.

REPLANTE | Mar 2023 – Jul 2024

Desenvolvi APIs REST e gerenciei e implementei modelos de bancos de dados e obtive experiência prática com Git e sobre como estruturar projetos de código. Além disso, também integrei sistemas embarcados com a aplicação criada. Alguns destaques são:

- **Docker:** Integrei a aplicação a containers Docker utilizando imagens do PostgreSQL como solução de banco de dados.
- **Manutenção dos bancos:** Utilizei ferramentas como Flyway para permitir garantir um versionamento claro e consistente do banco de dados.
- **Spring Framework:** Implementei toda a camada de Controle da aplicação e suas interações com a camada de Modelo (JPA e Hibernate), priorizando uma comunicação via JSON com a camada de Visualização.

Estagiário em gerência de banco de dados

Imobsoft | Mar 2022 - Mai 2022

Fui responsável pela migração de bancos de dados SQL para Elasticsearch, otimizando o desempenho e a escalabilidade da empresa. Durante esse período, utilizei o Logstash para a gestão de dados e criei dashboards utilizando Kibana, permitindo uma visualização mais clara e eficiente dos dados estratégicos.

RECONHECIMENTO E PRÊMIOS

Oitavo lugar – Game Maker's Toolkit Game Jam 2021

Concedido(s) por **Game Maker's Toolkit** · jun de 2021

Conquistei o **oitavo lugar** geral na Game Maker's Toolkit Game Jam, uma **competição global** que contou com mais de **8000 submissões**! Minha equipe, submeteu um jogo do gênero de Puzzle com mecânicas de anti-gravidade e de mudança de perspectiva, que recebeu uma menção honrosa como jogo favorito do anfitrião da competição.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais

Universidade Federal do Ceará | 03/2020 - 10/2024

IDIOMAS

Inglês - Avançado

CERTIFICADOS/CURSOS

- **INTRODUÇÃO A MACHINE LEARNING PARA CERTIFICAÇÃO HCIA-AI** – Certificação da Huawei em parceria com a Universidade Federal do Ceará para introdução a conceitos de Machine Learning | Dez 2020