

Caroline Urbainski

[Linkedin | Caroline Urbainski](#)
[GitHub | Caroline Urbainski](#)
[Portfólio | Caroline Urbainski](#)

(47) 99623-0115

carolineurb.dev@outlook.com

Centro - Balneário Camboriú - Santa

Catarina 16/01/1997

OBJETIVO PROFISSIONAL

Engenheira Front-End

RESUMO DE QUALIFICAÇÕES

Engenheira Front-End certificada pela EBAC – Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia, Bacharel em Design de Jogos e Entretenimento Digital. Possuo experiências em Metodologia Kanban, Figma, GitHub e escrita de documentação técnica, além de já ter elaborado projetos utilizando HTML, CSS, JavaScript, TypeScript, Bootstrap, React e Angular,, entre outras ferramentas utilizadas no desenvolvimento FrontEnd.

Sou uma profissional com perfil criativo, inovador e mediador e também com vivência internacional, proficiência no idioma inglês e vasta experiência com trabalho em equipe.

COMPETÊNCIAS

- Linguagens de programação:
HTML, CSS, Javascript e Typescript;
- Bibliotecas:
Jquery, Bootstrap e React;
- Pré-Processamento:
SASS, LESS, Gulp e Grunt;
- Gerenciamento:
SCRUM, KANBAN, Git e GitHub;
- Frameworks:
Vue e Angular;
- Testes:
Jest e Cypress;

FORMAÇÃO

- Engenheira Front-End - Curso Livre Profissionalizante - Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia (EBAC) – Março/2024 até Março/2025.
- Design de Jogos e Entretenimento Digital - Bacharel - Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) - Fevereiro/2017 até Março/2022.

IDIOMAS

- Inglês:
 - Escrita e Leitura: Nível Avançado
 - Comunicação Oral: Nível Intermediário
- Espanhol:
 - Nível Básico

CURSOS/ATIVIDADES COMPLEMENTARES

- Angular 19 – Curso completo do Iniciante ao Avançado (2025) – UDEMY – Março/2025 - atualmente
- Figma Aplicado – Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia (EBAC) – 2024.

PROJETOS RELEVANTES

Desenvolvido como atividade do curso de Front-End da EBAC.

- Trabalho final do curso de Front End da EBAC, o qual consistia em desenvolver um e-commerce clone do iFood, baseando-se em um layout pré-estabelecido do Figma, desenvolvido pela equipe da própria EBAC
- Desenvolvido utilizando a biblioteca React, assim como ferramentas como o React Toolkit Query para fazer as requisições da API (também oferecida pela EBAC), Formik e Yup para a validação de formulários. O site foi armazenado e versionado em um repositório do GitHub e hospedado pelo Vercel.
- Acesse [aqui](#).

Portfólio | Site da Dreamfyre Studios

Abril/2024

Desenvolvido como atividade do curso de Front-End da EBAC.

- Site da minha empresa MEI, Dreamfyre Studios, que também serve como portfólio profissional. O site foi uma atividade avaliativa do curso de Front End da EBAC.
- *Desenvolvido utilizando as linguagens HTML, CSS e a biblioteca Bootstrap. O site foi armazenado e versionado em um repositório do GitHub e hospedado pelo Vercel.*
- Acesse [aqui](#).

Site do Flashpocalipse RPG

Abril/2024

Desenvolvido como atividade do curso de Front-End da EBAC

- Site destinado ao meu projeto de TCC da formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital, possui planos de publicar o site comercialmente, com o objetivo de divulgar o projeto. O site foi uma atividade avaliativa do curso de Front End da EBAC.
- Desenvolvido utilizando as linguagens HTML, CSS e a biblioteca Bootstrap. O site foi armazenado e versionado em um repositório do GitHub e hospedado pelo Vercel.
- Acesse [aqui](#).

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Estúdio Haus (Remota | Montes Claros - Minas Gerais)

Dezembro/2022-Fevereiro/2023

(Empresa de Pequeno Porte)

Designer de Narrativa Freelancer

- Criação de narrativas para simuladores de treinamento multidisciplinares e de jogos.
- Criação de mecânicas voltadas a gamificação, a fim de melhorar o engajamento do público alvo.
- Escrita e revisão da documentação de Game Design, buscando aprimorar o projeto de gamificação de simuladores virtuais.

TRABALHO VOLUNTÁRIO

- Designer de Narrativa – Universidade do Vale do Itajaí (Univali) - 2019-2022.
 - ❖ Criação de narrativas não lineares para um jogo narrativo 2D, criando maior dinamismo na narrativa e dando mais poder de escolha ao jogador.
 - ❖ Desenvolvimento da atmosfera de ambientes do jogo condizentes com o enredo principal, a fim de melhorar a imersão do universo do jogo.
 - ❖ Desenvolvimento da personalidade de personagens inspirados em figuras do folclore nacional, a fim de trazer mais vida ao universo criado.
- Game Designer – Universidade do Vale do Itajaí (Univali) – Março/ 2019-Julho/2019.

Escrita de um documento de Game Design para um jogo VR, aprimorando as habilidades em Game Design e escrita técnica de documentações de design.

VIVÊNCIA INTERNACIONAL

- Curso de Inglês - JUMP Viagens & Intercâmbios- Inglaterra (Reino Unido) – 2013.
 - Durante três semanas, tive aulas de inglês em uma escola tradicional inglesa junto com estudantes de diversas outras nacionalidades.
 - As aulas eram durante um turno apenas, o outro turno era dedicado a gincanas entre outros estudantes enquanto a noite era destinada ao lazer e ao descanso.
 - Uma vez por semana, havia passeios culturais em diversas cidades inglesas.