

Adriano Caversan

Desenvolvedor Frontend

Telefone: [+55 11 98091-0161](tel:+5511980910161) | Email: adriano.caversan@gmail.com | LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/adriano-caversan/>
Portfólio: <https://www.caversan.com.br> | Github: <https://github.com/caversan>

Ocupações principais: Desenvolvimento Fullstack para web, jogos, multimídia e IoT, UX/UI, Design Gráfico, animação 2D.
Graduação: concluinte - MBA em Engenharia de Software; concluinte - Bach. de Engenharia de Computação; graduado - Bach. de Tecnologia da Informação (IoT); graduado Tecnólogo Desenvolvimento de Jogos Digitais.

Nascimento: 02/07/1976
Endereço: Centro - Osasco - SP.
Nacionalidade: Brasileiro
Estado civil: União Estável
Filhos: Sim

Oportunidade desejada:

Trabalhar como designer e desenvolvedor de aplicativos multiplataforma web e desktop para sinalização digital (DOOH) e multimídia; desenvolvedor de soluções para automação IoT; desenvolvimento de jogos e ad-games; animações para banners publicitários e audiovisual.

Resumo Profissional:

Sou um profissional com perfil generalista e amplo conhecimento nas etapas de desenvolvimento de software principalmente para web e multimídia. Já atuei como animador 2D, designer e programador em escritórios de desenvolvimento web, desenvolvimento de jogos, estúdios audiovisuais e multimídia, agências de publicidade, sinalização digital e (DOOH) e varejo on-line. Atualmente, atuo como designer e programador, combinando habilidades em ambas as áreas. Além de possuir habilidades artísticas, tive contato direto com a computação desde a década de 1980, utilizando-a de forma profissional desde 1993. Em 1998, iniciei meus estudos em design, animação e computação gráfica. Em 2002 passei a concentrar meus esforços em programação para frontend atuando principalmente como web designer. Entre 2007 e 2015, trabalhei com sinalização digital (DOOH) principalmente no desenvolvimento frontend, animações, UX/UI e desenvolvimento de software. Embora já tenha criado jogos anteriormente, foi em 2011 que aprofundi meus estudos nesta área para aprimorar meus conhecimentos de programação e engenharia de software, entre 2015 e 2019 atuei exclusivamente na indústria de jogos principalmente como integrador entre as áreas de design e tecnologia. Em 2019 iniciei uma trilha de desenvolvimento e atualização profissional focada no desenvolvimento web moderno e IoT que envolveu o ingresso na minha segunda graduação em 2021, Bacharelado Engenharia de Computação, e o ingresso em 2024 no MBA, Engenharia de Software. Durante este mesmo período trabalhei como desenvolvedor frontend em uma agência de publicidade entre 2021 e 2022 e como desenvolvedor fullstack na indústria de sinalização digital entre 2022 e 2025.

Conhecimento técnico:

- **Programação:** Conhecimentos avançados em desenvolvimento frontend utilizando HTML5, Javascript, CSS3 bem como Frameworks Javascript (React, Redux, Angular e Vue); Conhecimentos intermediários em arquiteturas modernas como microsserviços, protocolos de autenticação, gerenciamento de filas e mensageria; Conhecimentos básicos na implementação de infraestrutura como uso de Cloud (GCP e OCI), containers e kubernetes, Infrastructure as a Code; Conhecimentos básicos em backend, me proporcionando um perfil fullstack usando NodeJS, Python, PHP, bancos de dados NoSQL e SQL. Conhecimentos básicos em DevOps e nos ciclos de CI/CD principalmente utilizando Github Actions e conhecimentos básicos implementações de testes automatizados. Programação avançada de dispositivos IoT utilizando C, C++ e Python. Conhecimentos avançados no desenvolvimento de jogos em C#, Python, C++ e Javascript.
- **Automatização:** Experiência avançada com scripts para automatização de tarefas e processos em sistemas Linux e Windows, processamento de lote, conversões automatizadas de mídia, tarefas agendadas e rotinas automatizadas utilizando Powershell e Shell.
- **Desenvolvimento Desktop:** Programação avançada de aplicações Windows utilizando .NET (compatibilidade retroativa, sistemas embarcados e otimização para hardware limitado, IoT, multimídia).
- **Indústria:** Experiência em Estúdios Criativos, Marketing Digital, Publicidade, Estúdios de Jogos e Estúdios Multimídia.
- **Hardware:** Hardware para computação gráfica, arquitetura de computadores pessoais, sistemas embarcados e IoT, equipamentos de fotografia e estúdio audiovisuais, portas de comunicação IO, comunicação em rede cabeada e sem fio.
- **Eletrônica:** Experiência com eletrônica incluindo soldagem, componentes eletrônicos, portas de comunicação IO, programação de firmware para CLP (Arduino, STM322 e ESP32), sensores IoT, equipamentos de medição (força, sinal e sensores).
- **Multimídia:** Conhecimento de infraestrutura para streaming incluindo equipamentos para estúdio como câmeras e iluminação, cabeamento profissional para áudio e vídeo, mesas de produção, switchers, splitters, encoders etc. Vivência com captura de mídia, infraestrutura de rede e servidor, protocolos e codecs para streaming de mídia on demand, broadcast e transmissão ao vivo, transmissão de sinal via satélite, software para media player para web, STB, IPTV e receptores satélite.
- **Design:** Especialista em softwares como Photoshop, Krita, Gimp, Animate, Illustrator, Inkscape, After Effects, Media Encoder, Audition, Premiere, Blender, DaVinci Resolve, Spine, 3D Studio Max, InDesign, XD, Figma entre outros.
- **Desenvolvimento de Jogos:** Experiência com as principais engines de jogos como Godot, Unreal e Unity. Desenvolvimento de Ad-Games, jogos de apostas e jogos casuais. Artista técnico para a produção de assets de acordo com o design proposto.

Formação Acadêmica:

- **MBA em Engenharia de Software**, USP/Esalq – fev/2024 – estimativa de conclusão: out/2025.
- **Graduação em Engenharia da Computação**, Univesp/SP – ago/2021 – estimativa de conclusão: nov/2025.
- **Bacharelado em Tecnologia da Informação (IoT)**, Univesp/SP – ago/2021 – concluído: jul/2024.
- **Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos**, FATEC/SP – ago/2011 – concluído: jul/2015.
- **Bacharelado em Marketing e Publicidade**, FIZO – fev/2009 – trancado no 3º semestre.
- **Tecnólogo em Produção Gráfica Digital**, Unip – ago/2006 – trancado no 4º semestre.
- **Tecnólogo em Design Multimídia**, SENAC/SP – fev/2001 – trancado no 4º semestre.

Experiência Profissional:

Eletromidia S/A (Rede Globo) – nov/2022 – mar/2025 - <https://eletromidia.com.br/>

Cargo: Desenvolvedor Frontend Sênior

- Coordenação e mentoria de estagiários;
- Referência técnica no desenvolvimento de frontend para animação e rich media.
- Levantamento de requisitos técnicos para o desenvolvimento de frontend e animações HTML5.
- Desenvolvimento de software para sinalização digital usando React, Redux, Electron e NodeJS;
- Conversão de código legado (Actionscript) para tecnologias web modernas;
- Animação utilizando HTML5, CSS3, JavaScript, GSAP, Adobe Animate, Milagro, Google Web Designer;
- Projetos especiais de alto impacto para digital signage envolvendo video wall, led matrix e equipamento audiovisual profissional;
- Integração do frontend com APIs de dados para consumo dinâmico de texto, imagem e vídeo;
- Manipulação de material gráfico utilizando Adobe Photoshop, Adobe After Effects e Adobe Illustrator;
- Renderização avançada de vídeo utilizando FFMPEG e Adobe Media Encoder.
- Automação de conversão de mídia utilizando scripts FFMPEG e Python.

Hogarth Worldwide (WPP Group) – jun/2021 - out/2022 - <https://www.hogarth.com/>

Cargo: Desenvolvedor Frontend Sênior

- Animação de banners publicitários dinâmicos ou estáticos utilizando, HTML5, CSS3 e frameworks de animação JavaScript como GSAP, Adobe Animate, Milagro, Google Web Designer.
- Manipulação de material gráfico utilizando Adobe Bridge, Adobe Photoshop, Adobe After Effects e Adobe Illustrator.
- Variação de formatos de banners garantindo alta vazão e consistência gráfica das peças.
- Automação de processos de otimização de imagens para web.
- Entrega de milhares de banners publicitários em mais de 150 projetos e suas variações de formato para empresas como Bayer, L'Oréal, Coca-Cola, BMW, Amex, Jameson, entre outras.

IGS International Solutions (Ortiz Gaming) – set/2015 - nov/2019 - <https://ortizgaming.com/pt/>

Cargo: Designer Sênior (Lead Technical Artist)

- Especialista em projetos de jogos de cassino utilizando Adobe Extended Script, Adobe After Effects, Adobe Animate e Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, Adobe Audition, C, C++, Godot, Spine.
- Desenvolvimento de scripts para automação e otimização da criação de multimídia utilizando Adobe Extended Script, Javascript, Python, Batch Script, Powershell, Shell, Visual Basic, FFMPEG, ImageMagick e PNG Gauntlet.
- Atualização tecnológica e remasterização de jogos legados dos anos 80 e 90, com base em tecnologias legadas como MS-DOS, Windows XP, C e C++ bem como formatos legados de som, vídeo e imagem.
- Efeitos especiais para gabinetes de jogos utilizando controladores IoT para interação em tempo real do jogo com fitas de led e efeitos sonoros.
- Animação personagens e elementos gráficos do jogo.
- Liderança da equipe de Tech Artists, fornecendo todo o conteúdo criativo para a plataforma de jogos.

Atmo Mídia Digital Corporativa – set/2013 - set/2015 - <https://atmodigital.com.br/>

Cargo: Programador Flash

- Análise e desenvolvimento de sistemas para Digital Signage, totens e multimídia além de sistemas para streaming de vídeo como vídeo sob demanda ou ao vivo além de sua transmissão via web ou via satélite pelo sistema de TV Digital.
- Programação Actionscript 3, .Net Framework, C# e C++.
- Configuração e otimização de sistemas operacionais para Windows, Linux, Android e Java.
- Projetos especiais de alto impacto para digital signage envolvendo video wall, led matrix, equipamento audiovisual profissional.
- Testes e levantamento de requisitos e manutenção preventiva de hardware.
- Programação para sistemas embarcados e dispositivos de sinalização digital, utilização de portas seriais para comunicação IO, atualizações de Firmware.

Unidas Rent a Car – jun/2013 - set/2013 - <https://www.unidas.com.br/>

Cargo: Analista de Marketing Digital

- Coordenação de projetos para mídia on-line.
- Análise de métricas do portal Unidas.
- Análise de sistemas web.
- Manutenção de conteúdo do portal Unidas.
- Layouts para mídia on-line e impressa.
- Edição e tratamento de vídeo.
- Produção de e-mail Marketing.

Elemidia Empresas – ago/2007 - mai/2013 - <https://eletromidia.com.br/>

Cargo: Programador

- Programação Actionscript 2 para a manutenção e desenvolvimento de novas funcionalidades para software de Digital Signage e Tv Corporativa da Elemidia Empresas.
- Layouts para o softwares de TV Corporativa baseadas na identidade visual do cliente.
- Animações e vinhetas em 2D.
- Edição e tratamento de vídeo.
- Cases de grandes empresas nacionais e multinacionais. Participação em mais de 300 projetos.

Edições Paulinas – nov/2006 - mar/2007 - <https://www.paulinas.com.br/>

Cargo: Web-Designer

- Manutenção de conteúdo do portal utilizando Flash, ASP.NET, edição de imagens áudio e vídeo.

LC2 (TCPcom) – set/2005 - nov/2006

Cargo: Desenvolvedor Web

- Desenvolvimento de sites institucionais, hotspots, sites dinâmicos, bancos de dados e marketing digital.

Bit-Click Photo Digital – dez/2004 - ago/2005

Cargo: Operador de Câmera

- Captação de fotos e vídeos para feiras e eventos, edição de vídeos, efeitos especiais, autorização e distribuição de DVDs.

Yazz Design – nov/2002 - dez/2004 - <https://yazz.com.br/>

Cargo: Diretor de Arte Multimídia

- Gerenciamento de projetos, análise de custos para web e multimídia, produção de sites e artes gráficas.

Dialeto Comunicação – abr/2002 - out/2002

Cargo: Desenvolvedor Web

- Desenvolvimento de sites institucionais, hotspots, sites dinâmicos, bancos de dados e marketing digital.

TCPcom Ltda – nov/2000 - dez/2001

Cargo: Desenvolvedor Web

- Desenvolvimento de sites institucionais, hotspots, sites dinâmicos, bancos de dados e marketing digital.

Cursos:

- **Disciplina Paulista de Acessibilidade e Inclusão** - UNIVESP - 2025 (duração 80 horas).
- **Neurociências no ensino superior: estratégias para um desenvolvimento acadêmico saudável** - USP - 2025 (duração 30 horas).
- **Redux, React Redux & Redux Toolkit RTK Course** - Udemy - 2024 (duração 20 horas).
- **Arduino** - Centro Paula Souza - Cetec - 2022 (duração 30 horas)
- **Democracia Digital** - FGV e nic.br - 2022 (duração 5 horas)
- **Introdução ao Javascript** - Fundação Bradesco - 2022 (duração 20 horas)
- **Desvendando o 5G** - Senai - 2022 (duração 15 horas)
- **Desvendando o Blockchain** - Senai - 2022 (duração 20 horas)
- **HTML e CSS** - Fundação Bradesco - 2022 (duração 24 horas)
- **Inovando com CSS** - Fundação Bradesco - 2022 (duração 26 horas)
- **Introdução à Ciência de Dados** - FGV - 2022 (duração 60 horas)
- **Proteção de Dados** - FGV e nic.br - 2022 (duração 5 horas)
- **Segurança Digital** - FGV e nic.br - 2022 (duração 5 horas)
- **Web Moderno Completo: HTML, CSS, Javascript, React, NodeJs e mais** - Udemy - 2020 (duração 88 horas).
- **AngularJS** - Loiane.training – 2020 (duração 28 horas)
- **Oficina de desenho** - Escola de Artes de Osasco - SP - 2006 (duração 60 horas)
- **Filmagem e direção** - Senac - SP - 2003 (duração 20 horas)
- **Oficina de games** - Senac - SP - 2002 (duração 1 ano)
- **Lightwave 3D modelagem e animação** - Senac - SP - 2002 (duração 60 horas)
- **Web Design** - Senac - SP - 2000 (duração 96 horas)
- **Artes Gráficas e Ilustração** - Fundação Bradesco - 1992 (duração 960 horas)

Idiomas:

- **Português:** Nativo
- **Inglês:** Proficiência profissional - nível B1 - 450 pontos no TOEFL ITP
- **Espanhol:** Básico (leitura e compreensão)
- **Italiano:** Básico (leitura e compreensão)

São Paulo, ____ de _____ de _____

Adriano Caversan