Adriano Caversan

Desenvolvedor Frontend

Telefone: [+55 11 98091-0161](+55%2011%2098091-0161) | Email: <adriano.caversan@gmail.com> | Portfólio: <https://www.caversan.com.br> | Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/adriano-caversan/> | Github: <https://github.com/caversan>

**Ocupações principais:**

- Desenvolvimento Frontend;

- Aplicações para Internet das Coisas;

- Design UX/UI;

- Animação 2D.

**Idade:** 49 anos.

**Localização:** Centro - Osasco - SP.

**Nacionalidade:** Brasileiro.

**Naturalidade:** São Paulo - SP.

**Estado civil:** União Estável.

**Filhos:** Sim.

**Graduação:** Nível Superior em Engenharia e MBA em Software;

**Oportunidade desejada:**

Trabalhar como designer ou desenvolvedor de aplicativos multiplataforma para web, desktop, sinalização digital (DOOH) e multimídia; desenvolvimento de soluções para automação e Internet das Coisas; desenvolvimento de jogos; animações de web banners, landing pages e conteúdo para DOOH.

**Resumo Profissional:**

Sou um profissional com perfil generalista com atuação em escritórios de desenvolvimento web, desenvolvimento de jogos, estúdios audiovisuais e multimídia, agências de publicidade, digital signage, digital out of home (DOOH) e varejo on-line. Possuo profundo conhecimento nas etapas de desenvolvimento de software principalmente para web, jogos e multimídia. Atualmente, atuo com design, animação e desenvolvimento, combinando habilidades das áreas de TI e criação. Além de talento artístico nato principalmente para artes plásticas e música, tive contato direto com a computação durante a infância, utilizando-a de forma profissional desde 1990 no meu primeiro emprego como escriturário. Na época da faculdade no ano 1998, iniciei meus estudos em design, animação e computação gráfica quando 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. Em 2011 iniciei uma graduação em Desenvolvimento de Jogos no intuito de aprimorar meus conhecimentos de programação e engenharia de software. Entre 2015 e 2019, depois de formado, atuei 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 em Desenvolvimento Web Moderno e Internet das Coisas que envolveu o ingresso na minha segunda graduação em 2021, Engenharia de Computação, e o ingresso em 2024 no MBA, Engenharia de Software. Durante este mesmo período voltei atuar em desenvolvimento web para agências de publicidade e DOOH.

**Conhecimento técnico:**

**Programação:**

- **Conhecimentos avançados:** Desenvolvimento frontend utilizando HTML5, Javascript, CSS3, React, Redux. Desenvolvimento de jogos em Python, C, C++ e C#. Aplicativos para Windows utilizando .NET Framework. Desenvolvimento para IoT utilizando no Arduino IDE.

- **Conhecimentos intermediários:** em arquiteturas de sistemas modernos como microsserviços, protocolos de autenticação, gerenciamento de filas e mensageria;

- **Conhecimentos básicos:** Desenvolvimento Fullstack usando NodeJS, Python e PHP. Bancos de dados NoSQL e SQL. DevOps e CI/CD, Github Actions e testes automatizados. Cloud (GCP e OCI), Docker e Kubernetes, Infrastructure as a Code.

**Eletrônica:** Experiência com eletrônica incluindo soldagem, componentes eletrônicos, portas de comunicação IO, programação de firmware para CLP (Arduino, STM322 e ESP32), sensores, atuadores, equipamentos de medição;

**Animação:** Especialista em animação para jogos, web e multimídia com experiência avançada de motion script utilizando bibliotecas e ferramentas como GSAP, Google Web Designer, Adobe Animate e Milagro. Jogos 2D e 3D, personagens e cenários utilizando Unity, Godot e Pygame e modelagem no Blender.

**Produção audiovisual:** Conhecimento de infraestrutura de estúdio como câmeras e iluminação, cabeamento profissional para áudio e vídeo, mesas de edição, switchers, splitters, encoders de video etc; captura de mídia, protocolos e codecs para transmissão via streaming on demand, broadcast e ao vivo, transmissão de sinal via satélite, software para mídia player para web, STB, IPTV e receptores satélite;

**Design:** Especialista em softwares da Adobe como Photoshop, Animate, Illustrator, InDesign, XD, Figma entre outros; conhecimento de conceitos artísticos voltados para desenho de interfaces web, animação e jogos;

**Desenvolvimento de Jogos:** Experiência com as principais engines de jogos como Godot, Unreal e Unity. Desenvolvimento de jogos publicitários, jogos de apostas e jogos casuais. Atuação como desenvolvedor, designer e arte técnica.

**Formação Acadêmica:**

**- MBA em Engenharia de Software** **-** USP/Esalq - Piracicaba - SP.

Ingresso: fevereiro de 2024 - Conclusão: novembro de 2025.

**- Bacharelado em Engenharia da Computação** **-** Univesp - São Paulo - SP.

Ingresso: agosto de 2021 - Conclusão: novembro de 2025.

**- Bacharelado em Tecnologia da Informação (IoT)** **-** Univesp - São Paulo - SP.

Ingresso: agosto de 2021. - Conclusão: agosto de 2025.

**- Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos Digitais** - Carapicuíba - SP.

Ingresso: agosto de 2011. - Conclusão: julho de 2015.

**- Bacharelado em Publicidade e Marketing** - Universidade Anhanguera - São Paulo - SP.

Ingresso: fevereiro de 2009. - Trancado: agosto de 2010.

**- Tecnólogo em Produção Gráfica Digital** - Unip - São Paulo - SP.

Ingresso: agosto de 2006. - Trancado: agosto de 2008.

**- Tecnólogo em Design Multimídia** - SENAC - São Paulo - SP

Ingresso: fevereiro de 2001 - Trancado: fevereiro de 2003.

**Experiência Profissional:**

**Eletromidia S/A (Rede Globo)** - novembro de 2022 a março de 2025 - São Paulo - SP.

**Cargo:** Desenvolvedor Frontend Sênior.

**Atribuições:** coordenação e mentoria de estagiários e trainees; 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 em Adobe Flash com 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)** - junho de 2021 a outubro de 2022 - São Paulo - SP

**Cargo:** Desenvolvedor Frontend Sênior.

**Atribuições:** 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 entre as peças; automatização de processos de otimização de imagens para web; entrega alto volume 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.

**Ortiz Gaming** - setembro de 2015 a novembro de 2019 - São Paulo - SP

**Cargo:** Designer Sênior (Líder Artistas Técnicos).

**Atribuições:** 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** - setembro de 2013 a setembro de 2015 - São Paulo - SP

**Cargo:** Programador Flash Sênior.

**Atribuições:** 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; streaming de vídeo ao vivo e on demand utilizando Adobe Media Encoder e FFMPEG para transmissões via web e satélite; manipulação de protocolos de transmissão de mídia via internet.

**Unidas Rent a Car** - junho de 2013 a setembro de 2013 - São Paulo - SP

**Cargo:** Analista de Marketing Digital.

**Atribuições:** coordenação de projetos para mídia on-line; construção e manutenção dos portais corporativos em HTML, CSS e Javascript, Wordpress e Adobe Flash; integração com APIs de serviços de redes sociais; criação de animações para banners e landing pages utilizando Adobe Flash, Actionscript e gif; monitoramento, análise de métricas e otimização SEO; produção de email marketing; realização de testes A/B.

**Elemidia Empresas (Grupo Abril)** - agosto de 2007 a maio de 2013 - Barueri - SP

**Cargo:** Programador Actionscript Sênior.

**Atribuições:** programação Actionscript 2 para a manutenção e desenvolvimento de novas funcionalidades para software de Digital Signage e Tv Corporativa da Elemidia Empresas; layouts para as interfaces de TV Corporativa baseadas na identidade visual do cliente; animações e vinhetas em 2D, tratamento e edição de vídeo utilizando Adobe Flash, After Effects e FFMPEG; cases de grandes empresas nacionais e multinacionais com participação em mais de 300 projetos como Nokia, Abril, Unilever, Volkswagen, Philips, Abbott, Syngenta entre outros.

***Experiências Anteriores*** *- Entre 2000 e 2007*

***Empresas:*** *Edições Paulinas (Igreja Católica); Dialeto Comunicação; projetos Freelancer como Designer de Multimídia e Desenvolvedor Frontend.* ***Atribuições:*** *Gestão de projetos, análise de custos para web e multimídia; cobertura jornalística de foto e vídeo para feiras, eventos sociais e corporativos; montagem de equipamentos audiovisual, montagem de ilumunação; contratação de profissionais e equipamentos para projetos de fotografia e audiovisual; direção de estúdio de foto e vídeo analógico e digital; design, desenvolvimento e manutenção de sites estáticos e dinâmicos; criação de backend para conteúdo e serviços dinâmicos como fórum, enquetes, salas de chat, formulário de contato, álbum de imagens; integração com APIs de notícias; controle e manutenção de hospedagem utilizando o CPanel e Linux; criação de animações para banners e landing pages e materiais corporativos; animação 3D; edição de imagens, áudio e vídeo; produção e envio de email marketing; monitoramento, análise de métricas e otimização SEO; realização de testes A/B; suporte ao usuário.*

**Cursos Livres:**

- Disciplina Paulista de Acessibilidade e Inclusão - UNIVESP - 2025 (duração 80 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)

- Desvendando o 5G - Senai - 2022 (duração 15 horas)

- Desvendando o Blockchain - Senai - 2022 (duração 20 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)

- 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).