

GIOVANNA LUIZA ANDREOLI DE SOUZA

Indaiatuba e Região de Campinas - São Paulo

Celular: (19) 971122117

Email: giovannaluizaandreoli@gmail.com

DESENVOLVIMENTO | DESIGN UX UI | DATA SCIENCE | ANÁLISE DE DADOS | WEB DESIGN | MARKETING

OBJETIVOS

Criatividade e formação de projetos, criação e produção, organização e planejamento, atendimento ao cliente e marketing com foco em publicidade e propaganda, direção de arte, programação e manutenção de dados, desenvolvimento web e aperfeiçoamento em design UX e UI.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Escola Estadual Professora Suely Maria Cação Ambiel Batista

Ensino Médio integral | Completo em 2019

- Formatação de trabalhos acadêmicos nas normas ABNT.
- Oratória e normas de etiquetas em apresentações.

Atividades extracurriculares eletivas: Primeiros Socorros, Profissões, Curso Pré-Vestibular.

Participações acadêmicas: Grêmio estudantil e feiras de artes.

PUCCAMP- Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Bacharelado em Artes Visuais | Incompleto

- Softwares de Design e Edição: Adobe Illustrator (Avançado), Adobe Photoshop (Avançado), Adobe InDesign (Intermediário), Adobe Premiere (Intermediário), Adobe Lightroom (Avançado), After Effects (Intermediário), Blender (Intermediário), Krita (Intermediário).
- Atividades desenvolvidas: Escultura e criação de peças em Argila, Animação e desenvolvimento de curta-metragem.

Bolsista 100% do Programa Universidade para todos.

UniEduk - Centro Universitário Max Planck

Graduação em Ciência da Computação | Conclusão em 2026

- Softwares de Desenvolvimento: Visual Studio Code (Avançado), Android Studio (Avançado), Coding C (Intermediário), PyCharm (Intermediário), SQL WorkBench (Avançado), Astah UML (Intermediário), Google Colab (Intermediário).
- Linguagens de Programação: C (Avançado), C++ (Avançado), Python (Avançado), Java (Intermediário), HTML (Avançado), CSS (Avançado), JavaScript (Avançado), Angular (Intermediário), Android (Básico).
- Banco de Dados: MySQL, SQL Server.

Desenvolvimento de projeto em Arduino e experiência em Hardwares.

Atividades extracurriculares:

- Palestras e Eventos: Tech Day (13/11/2023), Acelerando sua Carreira Gestão e Liderança na Nova Era - Tech Week (14/11/2023), Veículos Elétricos Uma Breve Introdução - Tech Week. (16/11/2023), Inteligência Artificial. (17/11/2023), Tech Day. (04/06/2024), Aula Magna Mercado de Trabalho, Engenharias e Ciência da Computação. (06/04/2024).

CONHECIMENTOS E CERTIFICADOS

- Idiomas: Inglês (Fluente), Espanhol (Básico), Italiano (Iniciante).
- Aplicações de Escritório: Microsoft Excel (Intermediário), Microsoft Word (Avançado), Microsoft PowerPoint (Avançado), Figma (Avançado), Canva (Avançado), Google Docs (Avançado), Google Apresentações (Avançado).

Design é para todos

Curso intensivo de Design Visual / Gráfico | Completo em 2020

Introdução aos conceitos básicos de Design e aplicação no mercado.

IFRS - Instituto Federal do Rio Grande do Sul

Curso Extensivo de Inglês 1 | Completo em 2020

Introdução da língua inglesa.

CPS - Centro Paula Souza

Massive Open On-line Course Design e Photoshop | Completo em 2021

Software de desenvolvimento e criação.

Becas Santander

BootCamp Santander Fullstack Developer | Completo em 2021

UI/UX, Figma, Java, Git e GitHub, PostgreSQL, JDBC e JPA, framework, HTML e CSS3, Angular, APRI REST, Spring Boot.

SESC Digital

Cinema brasileiro: O clássico e o Moderno | Completo em 2022

- Oposição do cinema clássico e do cinema moderno em seus vários aspectos.
- Efeitos e estilos de fotografia no audiovisual brasileiro.

SEBRAE

Marketing digital para a sua empresa: equipe comercial | Completo em 2022

Key Accounts e Growth Hacking.

Comercialização e distribuição para o Audiovisual | Completo em 2022

A indústria cinematográfica e a distribuição audiovisual.

Fundação Getúlio Vargas

Fundamentos do Marketing | Completo em 2023

Introdução aos conceitos iniciais.

Criação de novos produtos | Completo em 2023

Desenvolvimento de produtos no mercado.

Introdução à Ciências de Dados | Completo em 2023

Data Science, métodos matemáticos e computacionais, questões éticas.

Prime Cursos

Fotografia | Completo em 2023

Fundação Bradesco

Projeto em sistemas de T.I. | Completo em 2023

Planejamento, elaboração, codificação e metodologias.

Linguagem de programação PYTHON | Completo em 2023

Teoria e prática do raciocínio lógico por meio da linguagem Python.

Crie um site simples usando HTML, CSS e JavaScript | Completo em 2023

ITA - Instituto Tecnológico de Aeronáutica

Orientação a objetos com Java | Em andamento.

Udemy

Curso Web Frontend Fundamentos HTML CSS JS + de 10 Projetos | Em andamento.

EXPERIÊNCIAS

Cellars Cervejas Especiais

Estágio em Marketing e Mídias Sociais | 06.2021 - 09.2021

- Atividades de promoção e publicidades de produtos.
- Criação e desenvolvimento de artes para as mídias sociais.
- Organização e manutenção de estoque.
- Atendimento ao cliente.
- Acompanhamento de vendas.
- Emissão de NF.

Principais ferramentas utilizadas:

- Adobe Photoshop: Utilizado para a criação de rótulos e mockups, edição de vídeos e imagens para as redes sociais.
- Canva: Edição de postagens e criação de publicidades.

Centric PLM

Freelancer | 01.11.2021 - 30.11.2021

- Redação e diagramação de postagens e emails de marketing.
- Acompanhamento de números de acesso.

Principais ferramentas utilizadas:

- Microsoft Word: Edição de textos para postagem em blog e redes, criação de emails de marketing.

Medical Boards Study Academy

Freelancer | 01.11.2021 - 30.11.2021

- Indicadores de Marketing.
- Comunicação visual.
- Organização e cálculos de resultados.
- Planejamento e criação de Dashboards.

Principais ferramentas utilizadas:

- RD Station: Campanhas de emails e acompanhamentos de indicativos.
- MyLabs Dashgoo: Acompanhamento de números de acesso e integração.
- Google Ads: Utilização da plataforma para propaganda.

Colégio Objetivo

Setor Gráfico e Mídias | 05.09.2022 - 01.02.2024

- Diagramação e edição de provas.
- Criação e edição de artes institucionais e educativas.
- Desenvolvimento de publicidade.
- Social media e fotografia em eventos.
- Operador de máquina copiadora.
- Operador de máquinas de corte, plastificação e encardenação.
- Fabricação de crachás e etiquetas.

Principais ferramentas utilizadas:

- Adobe Illustrator: Utilizado para a criação de artes vetorizadas para a impressão em massa de atividades.
- Adobe Photoshop: Plataforma para a edição de imagens para a impressão e postagem em redes sociais.
- Adobe Stock: Utilizada para a pesquisa para posterior desenvolvimento de artes.
- Microsoft Word: Ferramenta essencial para a diagramação e edição de provas, textos didáticos e comunicados enviados diretamente ao público,
- Adobe InDesign: Ferramenta utilizada para a edição de livros e manuais escolares.
- Adobe After Effects: Utilizada como ferramenta de edição de vídeos.
- Corel Drawn: Ferramenta principal utilizada para a criação de livros didáticos da educação infantil e de matérias de linguagens e cálculos para posterior impressão e encardenação.

eKaizen Digital

Estágio em Desenvolvimento | 01.02.2024 - 29.06.2024

- Desenvolvimento FrontEnd e FullStack.
- Design UX e UI.

Principais ferramentas utilizadas:

- Figma: Ferramenta essencial para a criação e desenvolvimento do projeto de sistema para a equipe, com interação e funções de uso.
- Visual Studio Code: Utilizada como ferramenta para o desenvolvimento em HTML, JavaScript, CSS e Angular.
- Canva: Utilizada para criação de artes.
- GitLab: Ferramenta essencial para manuseio e manutenção do código em equipe.

EXPOSIÇÕES

Sob(re) um olhar

Galeria da Faculdade de Artes Visuais | 21.06.2021 - 21.09.2021

Da série EXPO_1_2021

Processos Múltiplos: livros e cadernos de desenho

Galeria da Faculdade de Artes Visuais | 21.06.2021 - 21.09.2021

Da série EXPO_1_2021

PROJETOS PRÁTICOS

- Acesso ao Portfólio completo: <https://www.behance.net/giovannandreol2>

Curta-metragem:

Faculdade de Artes Visuais | Projeto entregue e aprovado

Trabalho final de Processos Digitais.

Principais técnicas utilizadas:

- Câmeras digitais e técnicas de gravação.

Animação frame à frame: O Gato

Faculdade de Artes Visuais | Projeto entregue e aprovado

Trabalho final de ilustração.

Principais técnicas utilizadas:

- Adobe Photoshop: Ferramenta essencial para a criação do desenho e edição de frames.

Automatização e testes de Software

Faculdade de Ciência da Computação | Projeto entregue e aprovado

O projeto de carro com placa de Arduino.

Principais técnicas utilizadas:

- Robótica e automatização: Utilizados ferramentas e componentes eletrônicos, como módulos, placas, fios e motores.

Robótica e Sistemas Smart Embarcados

Faculdade de Ciência da Computação | Projeto entregue e aprovado

O desenvolvimento de um bebedouro automatizado utilizando Arduino visa proporcionar uma solução eficiente para fornecer bebidas diversas conforme preferência do utilizador de forma automatizada.

Principais técnicas utilizadas:

- Robótica e automatização: Utilizados ferramentas e componentes eletrônicos, como módulos, placas, fios e motores.
- Linguagens de Programação: Python e C++.