

## Informações

Solteiro - 29 anos
R. Lauri de Souza Barbosa, 288
CEP: 88111-484 - Ipiranga - São José (SC)
tel: (48)99679-2393
e-mail: igor.frankz@gmail.com
portfólio: igorzfrank.vercel.app
github: github.com/igorzfrank
linkedin: linkedin.com/in/igorzfrank/

### Educação

## Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Faculdade Estácio de Sá Conclusão 12/2023

### **Ensino Médio**

EEB Prof. Maria José Barbosa Vieira Conclusão 12/2011

#### **Ensino Fundamental**

Colégio Municipal Maria Luiza de Melo Conclusão 12/2008

### **Habilidades**

Inglês

Pacote Office

Pacote Adobe (Photoshop, Illustrator e XD)

Figma

# **Igor Frank Moreno**

Desenvolvedor Front-end

## **Objetivo**

Atuar como Desenvolvedor Front-end Jr, sendo capaz de gerar valor e resultados para empresa, através do desenvolvimento de projetos, interfaces e recursos. Buscando sempre novos meios de produção, otimização e de geração de resultados.

## Experiência

### DOT Digital Group | 09-2022 a Atual

Estagiário em Desenvolvimento Front-end

- Implementação de telas web responsivas baseadas em protótipos.
- Implementação de recursos visuais e interativos.
- Aplicação de ajustes e atualizações em páginas web de cursos já implementados.
- Acompanhamento do recebimento, desenvolvimento e entrega de projetos.
- Alinhamento do desenvolvimento do produto com o time propondo melhorias e soluções para os problemas.
- Realização de testes nas aplicações desenvolvidas.
- Revisão de código implementado por terceirizados.
- Utilização de metodologias ágeis e sistema Kanban para o desenvolvimento.

**Tecnologias:** HTML, CSS, JavaScript, jQuery, Git, Bitbucket, Gulp, Vite, SCORM, Project LEGO (Framework da empresa).

### Happy Code | 01-2022 a 09-2022

Instrutor de Robótica e Programação

- Elaborar e ministrar aulas de Arduino, Construct 3, Unity, Scratch, LEGO, Roblox Studio e Minecraft para os alunos.
- Fazer testes e correções nos projetos dos estudantes.
- Buscar novas metodologias de ensino.
- Orientar e explicar para os pais como os projetos estavam sendo desenvolvidos.
- Elaborar cases de apresentação das aulas, para conversão de matriculas.

Tecnologias: Construct 3, Unity, LEGO, Arduino, Scratch, C#, C++.