

Thiago Alencar

Engenheiro de Software

(21) 99117-6730

thiagola92@gmail.com

thiagola92.github.io

Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Após 3 anos como Engenheiro de Web Scraping Líder, tenho explorado outras áreas da computação. Atualmente, tenho me dedicado ao Desenvolvimento de Softwares para o dia a dia.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Engenheiro de Web Scraping Líder

09/2019 - 01/2023

Nodis/Linx

- Desenvolvimento de scrapers para obter dados dos marketplaces, tratar-los e inseri-los nos Bancos de Dados
- Migração de dados entre bancos (PostgreSQL, MongoDB, Elasticsearch)
- Automatização de tarefas com Ansible e Docker

Coletamos dados de 60 milhões de produtos, de diversos marketplaces, com intuito de aprimorar nossa inteligência por trás de sugestão de produtos.

Estágio como Suporte Técnico

07/2019 - 08/2023

PUC-Rio

- Responsável pelo funcionamento das máquinas utilizadas pelos alunos e professores
- Formatação e restauração das máquinas
- Scripts para instalação de softwares em Windows e Linux

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Engenharia de Software

04/2025 - presente

PUC-Rio - Pós Graduação Lato Sensu

- Desenvolvimento Fullstack básico
- Gestão Ágil de Projetos e Produtos
- Arquitetura de Software
- Qualidade de Software, Segurança e Sistemas Inteligentes

Ciência da Computação

07/2011 - 12/2019

PUC-Rio - Bacharelado

- Projeto Final: Sistema para proteção de pastas e arquivos

CONQUISTAS

Destaque de Catálogo

01/2023

Linx

Primeiro Lugar em Inovação no HackEng

08/2019

PUC-Rio

IDIOMAS

Português

Nativo

Inglês

Avançado

COMPETÊNCIAS

Linguagens

Python

Avançado

GDScript

Avançado

C

Avançado

HTML

Avançado

Java

Intermediário

Lua

Intermediário

C++

Intermediário

Go

Básico

Rust

Básico

CSS

Básico

Bancos de Dados

PostgreSQL	Intermediário	MongoDB	Intermediário
Elasticsearch	Intermediário	Redis	Básico

Ferramentas

Git	Avançado	Godot	Avançado
Docker	Intermediário	RabbitMQ	Intermediário
Github Action	Básico	Woodpecker	Básico

PROJETOS PESSOAIS

Mondot

2021 e 2023

Minha própria interface gráfica para se comunicar com MongoDB. Onde as queries eram escritas em Python em vez de JavaScript.

Foi o primeiro projeto em que utilizei Godot para montar minha própria GUI.

BoneIK

2024 e 2025

Extensão para processar Inverse Kinematic em jogos 2D no Godot.

Desde lógica para dois ossos como também lógica para corrente de ossos.

Cotuber

2025

PNGTuber que permite juntar diversos usuários em uma mesma apresentação.

O desafio deste projeto foi aprender a utilizar Win32 e X11 para criar atalhos globais.

Discord GDScript

2025

Extensão que permite utilizar a SDK do Discord pelo GDScript do Godot.

É interessante que todo o código C++ da extensão é gerado a partir da leitura dos arquivos headers da SDK.