

JULIANE N. DO NASCIMENTO

ENGENHEIRA DA COMPUTAÇÃO
CREA-PA, nº 152240067-2

DADOS DE CONTATO

- Celular: (91) 98919-3003
- E-mail: eng.julianenascimento@gmail.com
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/julianenascimento27>
- GitHub: <https://github.com/eng-juliane>

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- Bacharel em Engenharia da Computação – Estácio (2021)
- Pós Graduação em Inteligência Artificial e Aprendizado de Máquina PUC - MG (cursando)

CURSOS E CERTIFICAÇÕES

- Mestre Power Automate
- HTML/CSS3/JS
- Linux Experience
- Microsoft Excel 2010
- Microsoft Office 365
- Metodologia Ágil com SCRUM
- Docker: Utilização prática no cenário de Microsserviços
- Internacionalização de Startups
- Branding
- Inovações em Tecnologia Educacional
- Desenvolvimento do Pensamento Computacional e Robótica Educacional
- Capacitação em Impressão 3D

HABILIDADES TÉCNICAS

- Linguagens de Programação: C, C++, Python, HTML, CSS, JavaScript
- Sistemas Operacionais: Linux
- Ferramentas de Desenvolvimento: Arduino, MySQL, AutoCAD, Visual Studio Code
- Automação e Controle: Programação de microcontroladores, sistemas embarcados, controladores lógicos programáveis (CLP)
- Modelagem e Impressão 3D
- Projetos utilizando framework Scrum

EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

CONSULTORA E DESENVOLVEDORA WEB - FULL STACK

JN Creative Developer – 02/2025 – atual

- Desenvolvimento de plataforma web.
- Responsável pela manutenção da aplicação web.

- Atuando na implementação da interface responsiva, focada na usabilidade de experiência do cliente.
- Utilização de boas práticas de versionamento, testes e acessibilidades para garantir qualidade e escalabilidade do projeto.

Tecnologias utilizadas:

- HTML
- CSS
- JavaScript
- Figma

ANALISTA DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

Editora DoGo Maker LTDA - 03/2024 - 12/2024

- Responsável pelo planejamento e aplicação da trilha de formação de pensamento computacional, robótica educacional, modelagem 3D e operação de impressoras 3D para professores.
- Desenvolvimento de projetos robóticos, jogos educativos e criação de protótipos utilizando impressoras 3D.
- Implementação de conceitos de pensamento computacional para promover a resolução de problemas.
- Colaboração com equipes multidisciplinares para desenvolvimento de projetos de alta complexidade
- Análise e desenvolvimento de sistemas utilizando Python e MySQL.
- Desenvolvimento de interfaces web utilizando HTML, CSS e JavaScript.

PROJETOS

Desenvolvimento de Sistema Elétrico e Automação para Protótipo de Rebocador Náutico:

- Projeto e implementação de um sistema avançado de automação utilizando microcontroladores e diversos sensores. O sistema foi concebido para otimizar o controle e a operação do rebocador náutico, assegurando maior eficiência e precisão nas manobras. Atuação desde a definição dos requisitos até a validação final do protótipo, garantindo a integração de componentes eletrônicos e software para alcançar os objetivos do projeto. Todo programado na IDE do Arduino, em linguagem C.

Desenvolvimento de Protótipos Robóticos para Uso Educacional e Competitivo:

- Concepção e construção de protótipos robóticos inovadores destinados a programas educacionais e competições de robótica, trabalhando com linguagem C. Responsável pelo design, implementação e teste dos protótipos, garantindo a integração perfeita de componentes eletrônicos, sensores e software. O trabalho incluiu a criação de soluções criativas para problemas técnicos e a otimização dos robôs para desempenho superior em ambientes educacionais e competitivos.

Desenvolvimento e Implementação de Jogos Educativos:

- Criação e execução de jogos educativos inovadores, em linguagem C, com foco no ensino de pensamento computacional e robótica. Projetos elaborados para engajar os alunos através de atividades interativas e práticas, promovendo o aprendizado de conceitos complexos de maneira lúdica e eficiente. Responsável pelo design, programação e teste dos jogos, assegurando que eles atendam aos objetivos educacionais e proporcionem uma experiência enriquecedora para os estudantes.