

CLEO FERNANDO OLIVEIRA

Senior Software Engineer | Full Stack Developer | DevOps

Porto Alegre, RS - Brasil | cleo.ckm@gmail.com | Telegram: @Cleo2017 | Whatsapp: (51) 98603-2060 | GitHub: @KamuiMaster

RESUMO PROFISSIONAL

Engenheiro de Software Sênior e Arquiteto Full Stack com mais de 20 anos de experiência em desenvolvimento de software, AWS, automação, Jogos, IA e e-commerce. Especialista em sistemas escaláveis, arquitetura AWS, e-commerce, automação, web scraping em larga escala e integrações Amazon SP-API e Inteligência Artificial. Responsável pela arquitetura de plataformas que suportam operações com faturamento superior a US\$ 10 milhões. Histórico de construção de plataformas escaláveis que suportam operações complexas, atuando como responsável técnico pela arquitetura, desenvolvimento e otimização de sistemas críticos. Autodidata, tenho facilidade de aprendizado de novas tecnologias.

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

- **Front-end:** React, Next.js, Vue.js, JavaScript, TypeScript, Tailwind CSS, HTML5, CSS3
- **Back-end:** Node.js, Python, Java, C#, .NET, Delphi, Django
- **Banco de Dados:** MySQL, SQL, MongoDB, SQLite
- **Cloud, DevOps, IA e Dados:** AWS, GCP, Docker, Kubernetes, Algoritmos preditivos, Scraping, AI Agents
- **Metodologias:** Scrum, Kanban, Trello
- **Idiomas:** Inglês Fluente | Espanhol Técnico

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Senior Software Engineer e Full Stack Developer

2020 – Atual

NWM Wholesale / NinjaAZ / CKM Tech

Desenvolvimento de plataforma de dropshipping que processa mais de 1 milhão de produtos/dia. Sistemas utilizados em operações superiores a US\$ 10 milhões anuais com uma arquitetura AWS otimizada, com proxies dinâmicos, Kubernetes com instâncias efêmeras para custo reduzido, inferior a US\$ 100/mês. Implementação de IA para validação de dados, detecção de erros, precificação e previsão logística. Desenvolvimento de replayer próprio e plataforma B2B para automação comercial.

Software Engineer e Full Stack Developer

2010 – 2020

Freelancer Internacional

Desenvolvimento Full Stack orientado a alta performance com baixo custo para projetos de automação, web scraping em larga escala e aplicações web. Projetos de ferramentas para jogos online com cooperação de equipes internacionais (EUA e Europa). Ferramentas de automação para a indústria de jogos online e web scraping para o mercado de varejo americano.

Co-Founder & Software / Game Developer

2005 – 2010

KlanHouse | Chaos Games

Desenvolvimento de servidores em Java de jogos em Unreal Engine, infraestrutura Linux e projetos com faturamento superior a R\$ 500 mil/ano.

Infrastructure Analyst & Web Developer

2000 – 2005

HM Web

Desenvolvimento de websites corporativos e administração de infraestrutura de TI.

Técnico de Informática

1995 – 2000

Profissional Autônomo

Suporte técnico, manutenção e diagnóstico de hardware e software.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- Análise e Desenvolvimento de Sistemas, UniRitter | Concluído em 2025
- Formação Front-end (HTML, CSS, JavaScript, React) | 2024
- Formação Programador Backend | 2005
- Cursos de Manutenção de Computadores (1994) | Avançado (1997)
- Inglês Conversacional, Instituto Cultural | 1990-1993