

Guilherme Yuri Bermêo Costa

[LinkedIn](#) • [GitHub](#) • [guilherme.bermeo.dev](#)

Brasília, Brasil • +55 (61) 99634-2237 • guilherme.bermeo@gmail.com

RESUMO PROFISSIONAL

Engenheiro Front-End Sênior e Analista de UX com mais de 10 anos entregando aplicações web responsivas e de alta performance. Especialista em React, Next.js, TypeScript, Tailwind CSS e MUI. Histórico consistente de modernização de legados, construção de interfaces acessíveis (WCAG 2.1) e colaboração em times ágeis multidisciplinares. Experiência com SSR/ISR, otimização de performance e testes E2E (Cypress). Certificado Google Associate Cloud Engineer (fev 2025–fev 2028). Fluente em Português e proficiente em Inglês (IELTS 7.0). Aberto a vagas remotas no Canadá e a relocação.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Engenheiro de Software Sênior

First Decision • Brasília, Brasil

Dezembro 2023 – Presente

- Liderança de desenvolvimento front-end com Next.js 14, React, TypeScript e MUI, elevando UX e fluxos de trabalho de desenvolvimento.
- Arquitetura de camadas de busca de dados e cache com TanStack Query para otimizar interação com APIs e performance.
- Padronização de qualidade de código com regras ESLint, varreduras SonarQube e pipelines de CI automatizados.
- Colaboração com back-end (Nest.js, OracleDB) e design (Figma) para entrega de componentes de UI escaláveis.

Projetos & Contribuições

- **Novo Promoção (2023–2025)**
 - Reconstrução de plataforma nacional de promoções jurídicas para a AGU, substituindo um legado em .NET.
 - UI construída em Next.js, React, TypeScript e TanStack Query para lidar com regras de negócio complexas e alto volume.
 - Entrega de interface acessível e performática adotada em órgãos jurídicos federais.
 - **HarPIA (2025–Presente)**
 - ETL interno em Python para dados de controle social usando arquitetura modular DMOT (Data Model, Orchestrator, Transformer) e princípios SOLID.
 - Pipeline assíncrono (asyncio/aiohttp) com cache inteligente e conversão de PDF→Markdown (Docling); ferramentas: uv, pytest/pytest-asyncio, Ruff, Pyright.
-

Engenheiro Front-End Sênior

TTY2000 • Brasília, Brasil

Abril 2023 – Novembro 2024

- Desenvolvimento e manutenção de aplicações React/Next.js 13 com TypeScript, MUI, Tailwind CSS e testes end-to-end com Cypress.
- Refatoração de front-ends legados em PHP para componentes React modulares, melhorando manutenibilidade e performance.
- Containerização de serviços com Docker e deploy via Rancher; integração de microsserviços Nest.js para processamento de dados.

Projetos & Contribuições

- **Programa de Gestão e Desempenho (2023–2024)**
 - Co-desenvolvimento de sistema de gestão de desempenho para a AGU com React, Next.js, TypeScript e TanStack Query.
 - Entrega de funcionalidades para definição de metas, acompanhamento de progresso e feedback automatizado; adoção analisada em tese de doutorado da FGV:
 - *“Programa de Gestão e Desempenho (PGD) na administração pública: efeitos motivacionais nos servidores da AGU”*
 - [Link da tese](#)
-

Engenheiro Front-End & Consultor de UX

TTY2000 • Brasília, Brasil

Setembro 2022 – Abril 2023

- Construção de componentes interativos com React, Next.js 13, MUI5, Tailwind CSS e React-Hook-Form para aplicações corporativas.
 - Parceria com designers de UX para transformar wireframes em interfaces polidas e acessíveis.
 - Gestão de deploys e orquestração de microsserviços com Docker, Rancher e Azure DevOps.
-

Engenheiro Front-End

Advocacia-Geral da União (AGU) • Brasília, Brasil

Janeiro 2022 – Setembro 2022

- Modernização de sistemas internos legados usando HTML5, CSS3 (SASS, Tailwind), JavaScript/TypeScript e back-ends em PHP.
 - Padronização de bibliotecas de UI (Bootstrap, Bulma) e introdução de componentes React e Vue.js para aprimorar fluxos de trabalho.
 - Garantia de compatibilidade entre navegadores e conformidade de acessibilidade (WCAG 2.1).
-

Designer de UX Sênior

Advocacia-Geral da União (AGU) • Brasília, Brasil

Setembro 2018 – Janeiro 2022

- Liderança de times SCRUM para entregar interfaces web centradas no usuário para aplicações governamentais.
 - Produção de protótipos de alta fidelidade em Figma e Adobe XD; condução de testes de usabilidade e melhorias iterativas.
 - Colaboração com desenvolvedores para integrar designs em produção, mantendo consistência visual.
-

Analista de Operações & Designer de UX

BBTS (Banco do Brasil Technology Branch) • Brasília, Brasil

Abril 2015 – Novembro 2018

- Design e prototipação de interfaces bancárias usando Axure RP, Figma e Sketch.
 - Desenvolvimento de funcionalidades front-end para o app mobile do Banco do Brasil; colaboração com times de back-end na integração de APIs.
 - Condução de pesquisas de UX e testes A/B para validar decisões de design.
-

Designer Gráfico (Freelance)

Redbubble • Remoto

Outubro 2011 – Novembro 2014

- Criação e comercialização de estampas e produtos originais usando Inkscape, GIMP e Adobe Illustrator.
 - Gestão ponta-a-ponta de projetos de design, fortalecendo branding visual de lojas online.
-

Assistente Administrativo (Departamento Contábil)

CAER (Companhia de Águas e Esgotos de Roraima) • Boa Vista, Brasil

Junho 2011 – Dezembro 2012

- Processamento de documentos financeiros e manutenção de registros no TOTVS ERP e bancos MySQL.
 - Suporte a atividades de fechamento mensal e reconciliação de bases de dados.
-

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- **Pós-graduação em Desenvolvimento de Jogos Digitais**, Faculdade UniBF – 2023
Trabalho final: "Leitmotif, Sound Design, Horizontal Re-sequencing & Vertical Re-orchestration: Introduction to Narrative in Music"
 - **Pós-graduação em Relações Públicas, Publicidade & Comunicação Aplicada**, Faculdade UniBF – 2021
 - **Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**, Faculdade Cathedral – 2014
-

CURSOS & CERTIFICAÇÕES

- Associate Cloud Engineer (CERT-A-ACE: 163700) — Google, 2025

- React Completo com Hooks (36h) — Origamid.dev, 2022
 - Motion Design (110h) — Alura, 2021
 - Game Design (60h) — Alura, 2021
 - Metodologia Ágil Scrum (20h) — SENAC (Brasília, DF), 2019
 - HTML & CSS (52h) — Alura, 2016
 - Assistente Administrativo (800h) — SENAI (Boa Vista, RR), 2012
-

IDIOMAS

- Português (Nativo)
 - Inglês (IELTS 7.0 — Treinamento Geral)
 - Francês (DELF A2)
-

PROJETOS ADICIONAIS & CONQUISTAS

- **Comunidade QMK Keyboard:** Contribuições para firmware (BM40v2, CRKBD), incluindo keymap Neo-Latin; [keymap publicado](#).
 - **A1Z26 – O Enigma do Sol Oculto:** Ferramenta web de cifra A1Z26 para evitar erros de conversão/soma em um livro-jogo brasileiro, garantindo enigmas precisos. [Visitar](#)
 - **Creative Coding (Arte Generativa):** Projeto em JavaScript + canvas-sketch gerando saídas visuais experimentais; explora performance de renderização e algoritmos criativos. [Galeria](#)
 - **Come Out Fighting (Unity/C#):** Estratégia em turnos (game jam). Implementação de sistemas de gameplay em Unity/C# (destruição aleatória de tiles, gestão de recursos) e trilha sonora original; atuação em game design, desenvolvimento e áudio. [Página](#)
 - **Cthulhu Ate My Soldiers (Unity/C#):** Híbrido tower-defense + brawler em Unity 3D; contribuições em game design, arte e programação, incluindo mecânicas e balanceamento de progressão. [Página](#)
 - **Open Source:** Colaborador front-end no [ProjectMate](#) e em um hotsite de Dungeons & Dragons; colaborador no ecossistema SkynexUI.
 - **Pesquisa & Publicações:** Autor de trabalho (2023) sobre elementos de narrativa em música. [Baixar](#)
 - **Trabalho Criativo:** Compositor com faixas originais publicadas no [Spotify](#).
-

HABILIDADES TÉCNICAS

- **Linguagens & Frameworks:** JavaScript, TypeScript, React, Next.js, Vue.js, Angular, Blazor, GraphQL, Node.js, Python
- **Bibliotecas de CSS & UI:** HTML5, CSS3, SASS, Tailwind CSS, Bootstrap, Bulma, Material-UI (MUI)
- **Ferramentas & Plataformas:** Git, GitLab, Azure DevOps, Docker, Rancher, Vercel, SonarQube, SonarLint, DBeaver, pipelines CI/CD, uv, Ruff
- **Bancos de Dados:** Oracle SQL, Microsoft SQL Server, MySQL
- **Design & Prototipagem:** Figma, Adobe XD, Axure RP, Sketch
- **Outros:** C#, Unity, Expo, Firebase, React Hook Form, Zod