

CLEO FERNANDO OLIVEIRA

Senior Software Engineer | Full Stack Developer | DevOps

Porto Alegre, RS - Brasil | cleo.ckm@gmail.com | Telegram: @Cleo2017 | Whatsapp: +55 (51) 98603-2060 | GitHub: @KamuiMaster

RESUMEN PROFESIONAL

Ingeniero de Software Senior y Arquitecto Full Stack con más de 20 años de experiencia en desarrollo de software, AWS, automatización, videojuegos, IA y comercio electrónico. Especialista en sistemas escalables, arquitectura AWS, e-commerce, automatización, raspado web a gran escala, integraciones Amazon SP-API e Inteligencia Artificial. Responsable de la arquitectura de plataformas que soportan operaciones con una facturación superior a US\$ 10 millones. Trayectoria en la construcción de plataformas escalables que soportan operaciones complejas, actuando como responsable técnico de la arquitectura, desarrollo y optimización de sistemas críticos. Autodidacta, con gran facilidad de aprendizaje de nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS TÉCNICAS

- **Front-end:** React, Next.js, Vue.js, JavaScript, TypeScript, Tailwind CSS, HTML5, CSS3
- **Back-end:** Node.js, Python, Java, C#, .NET, Delphi, Django
- **Bases de Datos:** MySQL, SQL, MongoDB, SQLite
- **Cloud, DevOps, IA y Datos:** AWS, GCP, Docker, Kubernetes, Algoritmos predictivos, Scraping, AI Agents
- **Metodologías:** Scrum, Kanban, Trello
- **Idiomas:** Inglés Fluido | Español Técnico

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Senior Software Engineer y Full Stack Developer

2020 – Actual

NWM Wholesale / NinjaAZ / CKM Tech

Desarrollo de plataforma de dropshipping que processa más de 1 millón de productos al día. Sistemas utilizados en operaciones superiores a US\$ 10 millones anuales con una arquitectura AWS optimizada, proxies dinámicos y Kubernetes con instancias efímeras para un costo reducido de menos de US\$ 100/mes. Implementación de IA para validación de datos, detección de errores, fijación de precios y previsión logística. Desarrollo de repicer propio y plataforma B2B para automatización comercial.

Software Engineer y Full Stack Developer

2010 – 2020

Freelancer Internacional

Desarrollo Full Stack orientado a alto rendimiento y bajo costo para proyectos de automatización, raspado web a gran escala y aplicaciones web. Proyectos de herramientas para juegos en línea en cooperación con equipos internacionales (EE.UU. y Europa). Herramientas de automatización para la industria de videojuegos en línea y raspado web para el mercado minorista de EE. UU.

Co-Founder & Software / Game Developer

2005 – 2010

KlanHouse | Chaos Games

Desarrollo de servidores en Java para juegos en Unreal Engine, infraestructura Linux y proyectos con facturación superior a R\$ 500 mil/año.

Infrastructure Analyst & Web Developer

2000 – 2005

HM Web

Desarrollo de sitios web corporativos y administración de infraestructura de TI.

Técnico de Informática

1995 – 2000

Profesional Independiente

Soporte técnico, mantenimiento y diagnóstico de hardware y software.

FORMACIÓN ACADÉMICA

- Análisis y Desarrollo de Sistemas, UniRitter | Completado en 2025
- Formación Front-end (HTML, CSS, JavaScript, React) | 2024
- Formación Programador Backend | 2005
- Cursos de Mantenimiento de Computadoras (1994) | Avanzado (1997)
- Inglés Conversacional, Instituto Cultural | 1990-1993