

# **Lucas Zaranza | Desenvolvedor Fullstack**

## **Informações Gerais**

LinkedIn: [Lucas Zaranza](#)

Endereço: Rua Rio Grande do Sul, 893, Pan Americano, Fortaleza/CE.

E-mail: [lucaszaranza@gmail.com](mailto:lucaszaranza@gmail.com) Telefone: (085) 9 9175 3445 - [WhatsApp](#)

Idade: 32 anos

GitHub: [github.com/lucaspzaranza](https://github.com/lucaspzaranza)

Portfólio Web: [LucasZ Portfólio Web](#) Portfólio de Jogos: [Game Portfolio | LZ](#)

## **RESUMO**

Sou desenvolvedor com mais de 11 anos de experiência, iniciando minha trajetória na indústria de games com Unity3D e C#. Com o tempo, transformei os games em um hobby e migrei meu foco para o desenvolvimento de sistemas, atuando como Desenvolvedor Fullstack com:

Frontend: Angular e React

Backend: .NET

Bancos de dados: SQL Server, PostgreSQL, MySQL e MongoDB

Tenho experiência sólida trabalhando em equipes que seguem metodologias ágeis, colaborando na entrega contínua de produtos, na manutenção de código escalável e na criação de soluções orientadas a boas práticas.

## **FORMAÇÃO ACADÊMICA**

**Bacharelado em Ciência da Computação** – UECE, Universidade Estadual do Ceará – 2011 a 2017.

## **IDIOMAS**

Inglês (Fluente)

Japonês (Intermediário)

## **HABILIDADES**

**Frontend:** Angular (12 ao 17), React, NextJS, JavaScript, TypeScript, ngRx, Redux, HTML, CSS, Material Design, Testes Unitários com Jest, VueJS

**Backend:** .NET, C#, LINQ, Entity Framework, Web APIs, SignalR, Testes Unitários com XUnit

**Banco de Dados:** MySQL, PostgreSQL, SQL Server, MongoDB

**Ferramentas:** Visual Studio, VS Code, Jira, GitHub, Metodologias Ágeis, Canva, Figma

**Desenvolvimento de Jogos:** Unity3D e C#

**Arquiteturas e Padrões de Design:** DDD, TDD, MVC, SOLID, DRY, Unit of Work, Padrão Repositório, Arquitetura Clean, Microfrontends e Microsserviços

## **EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL**

### **Zazastro.com (Projeto Pessoal)**

*Desenvolvedor Fullstack (05/2025 – Atualmente)*

- Desenvolvimento usando uReact, NextJS, Tailwind, e NodeJs no backend

- Desenvolvimento de gráficos de mapa astral usando a biblioteca D3

- Você pode checar o website em [Zazastro](#)

### **Botbot**

*Desenvolvedor Fullstack Pleno (React, Next, Tailwind, ROSLIB) (01/2025 – 05/2025)*

- Desenvolvimento de sistemas utilizando React, NextJS, Tailwind
- Integração com robôs utilizando ROS – Robot Operational System
- Elaboração e prototipação de componentes com boas práticas de desenvolvimento
- Trabalho em equipe com os engenheiros do time de robótica

### **ExamRoom.AI**

*Desenvolvedor Fullstack (.NET & Angular 16) (11/2023 – 11/2024)*

- Projetei e implementei microsserviços e microfrontends para sistemas modulares.
- Desenvolvimento de sistemas com .NET no backend e Angular 15 e 16 no frontend.
- Treinei e dei mentoria a uma equipe de dois desenvolvedores juniores.

### **Kokku**

*Desenvolvedor de Jogos Pleno Unity3D (03/2022 – 11/2023)*

- Colaboração na criação de jogos multiplataforma usando Unity3D e C#, Roblox e LUA.

### **Wiz**

*Desenvolvedor Fullstack Pleno .NET & Angular 12 (09/2021 – 03/2022)*

- Desenvolvimento de APIs para os sistemas de cotação de seguros da Wiz, como o *Wflow*, e das interfaces e frontend dos sistemas.
- **Backend:** .NET Core, C#, SQL Server, Visual Studio, Entity Framework.
- **Frontend:** Angular, Material Design, TypeScript.
- Colaborei com a subida da porcentagem de testes do sistema de 8% para 50%.

### **Wipro (OdontoSystem)**

*Desenvolvedor Fullstack .NET Pleno (04/2021 – 08/2021)*

- Desenvolvimento de Sistemas terceirizado para Odonto System.
- Tecnologias utilizadas: ASP .NET, C#, CSS, Bootstrap, HTML, SQL Server, Web APIs, JavaScript, AJAX, jQuery, Github, Jira, Visual Studio

### **Unichristus**

*Desenvolvedor Fullstack .NET Pleno (12/2020 – 04/2021)*

- Desenvolvimento de Sistemas para o corpo docente da Universidade e Sistemas para o SER (Sistema de Educação Religiosa) do Colégio Christus.
- Tecnologias utilizadas: Blazor, C#, CSS, Bootstrap, HTML, PostgreSQL, Web APIs, JavaScript, Github, Visual Studio

## **Desenvolvedor de Jogos**

*Desenvolvedor Unity3D (2014 – 2021)*

- Desenvolvedor de jogos usando Unity3D com C#
- Veja meu portfólio em [Game Portfolio | LZ](#)

## **CURSOS**

- Desenvolvimento Web (React, Node.js, AWS) – [JStack](#)
- Desenvolvimento Fullstack (Angular, VueJS, FireBase) – [Net Ninja - YouTube](#)
- Aplicações Avançadas em JavaScript – [Cod3r](#)