

Marcos Adriano Ferreira da Silva

Desenvolvedor Front-End | Design Engineer

Carapicuíba, SP · +55 11 99576-9200 · ferrs.marcos@gmail.com
linkedin.com/in/marcosferrers · madobs.com · behance.net/madobs

RESUMO PROFISSIONAL

Desenvolvedor front-end com forte base em design digital, atuando na interseção entre código e interface. Desenvolve sistemas autorais de automação em JavaScript e implementa interfaces em HTML5 e CSS3, unindo sensibilidade visual a pensamento de produto. Mais de 10 anos de trajetória em empresas de tecnologia e marketing digital, com experiência remota consolidada e inglês em nível C2. Perfil autodidata, orientado à resolução de problemas e à construção de ferramentas que geram escala.

CONHECIMENTOS TÉCNICOS

Front-End: HTML5 · CSS3 · JavaScript

Design & Prototipagem: Figma · Adobe Photoshop · Illustrator · Lightroom

Motion & Áudio: Adobe After Effects · Premiere · Audition

3D: Blender

COMPETÊNCIAS COMPORTAMENTAIS

Comunicação técnica: tradução de problemas técnicos em documentação e comunicação clara

Gestão de stakeholders: coordenação de times, criadores e parceiros de marca

Autonomia & autodidatismo: migração de carreira design → desenvolvimento por conta própria

Adaptabilidade: trânsito entre gestão, design, produção impressa e código

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Designer Gráfico / Desenvolvedor Front-End

BETesporte | Recife, PE (Remoto) | Out/2025 – Atual

- Desenvolvimento de sistemas autorais de automação em JavaScript para escalar a produção de peças, atendendo duas marcas (BETesporte e Lance de Sorte) que compartilham a mesma estrutura de produção com identidades visuais próprias.
- Criação de uma ferramenta interna de personalização de pop-ups: interface que permite selecionar o jogo e editar os ranges de promoções e apostas, gerando automaticamente o código HTML/CSS pronto e capacitando pessoas sem conhecimento técnico a publicar pop-ups na plataforma Smartico de forma autônoma.
- Desenvolvimento de um sistema de geração automatizada de ícones de missão, eliminando a produção manual peça a peça.
- Design e codificação de pop-ups, banners e componentes de páginas promocionais em HTML/CSS, com testes de compatibilidade em diferentes navegadores e clientes de e-mail, incluindo modo escuro.

Designer Gráfico Pleno

Sorte na Bet | Barueri, SP | Fev/2025 – Set/2025

- Transição da atuação de artes estáticas para desenvolvimento híbrido de design e front-end, assumindo tanto o design quanto a codificação em HTML/CSS de pop-ups e e-mails.
- Criação de banners e artes do site — ícones de jogos, avatares de usuário, ícones de gamificação e missões — e de templates de minijogos promocionais (roleta, raspadinha).
- Fluxo de trabalho integrando Photoshop, Figma e VSCode diretamente na plataforma Smartico.

Designer Gráfico Pleno

RealsBET | Barueri, SP | Out/2024 – Fev/2025

- Criação de artes para redes sociais com CTAs voltados à ativação de jogos e promoções, além de thumbnails para o canal do YouTube da marca.
- Desenvolvimento de key visuals (KVs) para campanhas sazonais — Black Friday, Natal e Carnaval — mantendo consistência visual entre as peças de cada período.
- Design da página promocional de Natal em Figma e expansão de escopo para a plataforma Smartico, assumindo o design de pop-ups, banners de site e jogos promocionais.

Designer Gráfico Júnior

Login House eXP | São Paulo, SP | Jun/2024 – Out/2024

- Produção do material gráfico completo para ativações de eventos presenciais, do digital ao impresso: peças para redes sociais, flyers, folders, banners físicos, cardápios especiais e convites.
- Desenvolvimento de peças para ativações de marcas do setor de games — Nuuvem, Activision, Blizzard e projetos de jogos NFT — adaptando as mídias de cada cliente ao contexto de cada evento.
- Domínio simultâneo de design digital e produção gráfica offline, atendendo exigências técnicas específicas de impressão.

Talent Manager Pleno

KR3W Network | São Paulo, SP | Jan/2023 – Mai/2024

- Product Owner do lançamento da Coca-Cola sabor League of Legends: coordenação de influenciadores da campanha, acompanhamento das ativações físicas em diferentes regiões e intermediação do showmatch virtual de League of Legends que reuniu os principais nomes do projeto — campanha com repercussão em mídia especializada.
- Gestão de relacionamento com carteira de criadores e produção de relatórios de performance de campanha e estudos de match marca-criador, com acompanhamento presencial de ativações em grandes eventos do setor (CCXP, BGS, Gamescom Latam).

Designer Gráfico Júnior

Exitlag | Orlando, FL (Remoto) | Dez/2021 – Jan/2023

- Criação de peças gráficas para Instagram e Facebook da Exitlag — divulgação do software, conteúdos do universo gamer e parcerias com criadores patrocinados de alto perfil (Yoda, FalleN, Stolen, entre outros).
- Desenvolvimento das peças da campanha de patrocínio ao time Imperial ("last dance" da antiga line de FalleN): wallpapers, posts, vídeo de anúncio e materiais de ativação.
- Produção de conteúdo em formato colaborativo com empresas parceiras, adaptando a identidade de cada parceiro ao padrão visual da marca.

Designer / Editor Freelancer

Autônomo | Fev/2021 – Nov/2021

- Produção de thumbnails e edição de vídeo para criadores de conteúdo do YouTube, atendendo uma base diversa de clientes conquistada por networking no ecossistema de Facebook Gaming.
- Entrega recorrente de cerca de 30 a 40 thumbnails e 3 a 4 vídeos editados por semana, adaptando linguagem visual e ritmo de edição a diferentes nichos e públicos.

Especialista em Plataforma de Transmissão

TFTW | São Paulo, SP | Set/2020 – Fev/2021

- Responsabilidade técnica pela intermediação entre criadores de conteúdo e Facebook Gaming, operando a plataforma interna de suporte do Facebook para a agência.
- Triagem e escalonamento de 10 a 20 tickets semanais de bugs e falhas de plataforma, com controle individual de cada caso e estruturação de um log que padronizou protocolos de resolução, elevando a taxa de casos resolvidos.
- Coordenação técnica da estreia da cantora Anitta no Facebook Gaming, projeto com repercussão em mídia nacional: especificação e montagem dos setups de jogo e transmissão e suporte remoto em tempo real durante as lives.

Talent Manager Júnior

TFTW | São Paulo, SP | Ago/2019 – Set/2020

- Gestão e expansão de carteira de streamers, ampliada de ~50 para 110 criadores segmentados por faixa de audiência, resultando em promoção a Especialista em Plataforma de Transmissão.
- Desenvolvimento de sistema próprio de acompanhamento em Excel para quantificar a "minutagem" (média de viewers × duração das lives), base para decisões de manutenção e renovação de contrato contra metas.
- Geração de cases de crescimento expressivo: criadores que saltaram de ~100 para mais de 2.000 viewers de média e contratos que chegaram a triplicar de valor.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Tecnólogo em Design Digital

FIAP | São Paulo | Concluído em Julho/2026

Formação com ênfase na interseção entre design e tecnologia, cobrindo UX & UI Design, prototipagem, motion graphics, branding e desenvolvimento visual para produtos digitais, com metodologias de projeto orientadas à resolução de problemas reais.

Conquistas acadêmicas

- 2x vencedor do Global Solution (FIAP) — desafios de concepção de produto e marca com foco em sustentabilidade: a Ventus, empresa de energia eólica (identidade visual e proposta de negócio), e a SOS Mello, solução para emergências pet com produtos físicos e aplicativo central de rastreamento e vendas.
- 2º lugar no NEXT (FIAP) — projeto real para a Mondial: criação da mascote de marca "Monize" e planejamento de posicionamento em redes sociais para elevar o engajamento e humanizar a comunicação da marca.

DESENVOLVIMENTO COMPLEMENTAR

- Front-end React · Lógica de Programação: JavaScript · HTML e CSS · Git e GitHub — Alura, 2025
- Design Thinking · Data Driven Decision — FIAP

IDIOMAS

Português: Nativo

Inglês: Avançado — Nível C2