Igor Beduin

Engenheiro de front-end, Brasília

- beduinigor@gmail.com - igorbeduin.com - github.com/igorbeduin - linkedin.com/in/igorbeduin

Engenheiro de front-end com experiência em produção desde 2021, em empresas de pagamentos, saúde e gestão de contratos. Formado em Engenharia Mecatrônica pela UnB. Hoje também desenvolve sites sob medida, rápidos e acessíveis, para artistas, estúdios e projetos culturais.

Experiência

netLex, Software Engineer
2025 até hoje. Plataforma de gestão de contratos. Trabalho remoto.

- Funcionalidades de front e back, e refatoração de componentes Angular para o modelo reativo moderno.
- Desempenho de renderização guiado pelo ciclo de vida do Angular.
- Registros de decisões técnicas, revisão de arquitetura e análise de viabilidade de novos designs de interface.

Stone, Frontend Engineer
2022 a 2025. Time de Tesouraria de uma das maiores empresas de pagamentos do Brasil. Trabalho remoto.

- Páginas fiéis ao Figma, pixel a pixel, e aprovação técnica dos protótipos do time de design.
- Refatorei um formulário de mais de 30 campos com regras interdependentes: validação e renderização 30% mais rápidas, e um campo novo passou a levar 1 a 2 dias em vez de 1 a 2 semanas.
- Criei e mantive uma biblioteca própria de Web Components que conversam por um barramento de eventos.
- Testes com Jest, React Testing Library e Cypress, e melhorias no pipeline de CI/CD.

Core Consulting, Estagiário, depois desenvolvedor e líder do front
2021 a 2022. Portal de saúde white-label.

- O tempo para entregar um portal novo para um cliente caiu de 3 meses para 1 semana.
- Adaptei toda a base de front ao design system do Governo Federal (Gov.BR) em 2 meses.
- Mantive e publiquei um app React Native na App Store e no Google Play, e mentorei os novos estagiários.

Projetos recentes

gabi.archive, 2026
Portfólio digital da designer gráfica Gabi. Astro renderizado na borda (Cloudflare Workers), mídia no R2, GSAP, painel de administração atrás do Cloudflare Access.

Formação

Engenharia Mecatrônica, Universidade de Brasília, 2014 a 2021

Pesquisa e projetos acadêmicos

- **UnBall, futebol de robôs** (2017 a 2019). Sistema de visão computacional que lia posição, velocidade e orientação dos robôs em campo, integrado à estratégia, ao controle e à comunicação num ciclo de 30 quadros por segundo.
- **Brno University of Technology** (2019 a 2020). Pesquisa na República Tcheca: rede neural siamesa que reconhece pessoas por imagens térmicas sem precisar ser retreinada.
- **Trabalho de conclusão** (2019 a 2021). Deep learning para detectar COVID-19 em raio-X, com resultado comparável ao estado da arte da época.
- **Uma engine de jogos em C++** (2019). Da física à integração de assets, com a arquitetura do loop principal.

Competências

- TypeScript e JavaScript, HTML, CSS
- Angular, React, Astro, Web Components
- Cloudflare Workers, Durable Objects, D1, R2
- Testes com Vitest, Jest, Testing Library, Cypress e Playwright
- Acessibilidade e desempenho web (Lighthouse, Core Web Vitals)
- PHP, Python e C++

Idiomas

- Português nativo
- Inglês avançado (TOEFL 101)
- Espanhol e francês básicos