



Ministério dos Transportes

CURRÍCULO

INFORMAÇÕES PESSOAIS

Nome: Fabricio Caixeta Andriani

Cargo efetivo: Analista em Tecnologia da Informação (ATI)

Cargo comissionado: Coordenador de Serviços digitais e Inovação

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Curso: Engenharia de Computação

Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana

Período: 2008-2015

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Cargo: Coordenador de Serviços digitais e Inovação – Secretaria nacional de Trânsito, Ministério dos Transportes

Período: 2026-Atual

Descrição: Levantamento de demandas para melhorar os serviços oferecidos pela Senatran e fiscalização de contrato de desenvolvimento.

Cargo: Analista em Tecnologia de Informação – Casa Civil da Presidência da República

Período: 2025-2026

Descrição: Atuei como fiscal de contrato de fábrica de software e auxiliei no levantamento de requisitos e desenho de tela para aplicação de gestão de risco de autoridades.

Cargo: Coordenador e Game Designer – Fabs Games

Período: 2023-2025

Descrição: Desenvolvi projetos para editais de cultura relacionados ao desenvolvimento de jogos e educação passando por diversos papéis: Game Design, Testes, Ilustração, Marketing, Escrita de Manuais e Diagramação. Os principais projetos foram o jogo Porto de Santos, jogo roll and write vencedor do concurso nacional Meeple d'Ouro e o jogo Olhos d'Água, jogo de cartas sobre a história de Feira de Santana.

Cargo: Pesquisador – Senai Cimatec

Período: 2019-2020

Descrição: Pesquisa sobre automação de instruções de AR a partir de vídeos usando aprendizado de máquina e IA.

Cargo: Game Designer e Game Developer -- Sinergia Games

Período: 2016-2017 & 2019-2022

Descrição: Tive múltiplas responsabilidades ao longo dos anos. Minha ocupação principal foi desenvolver jogos usando Unity e C# (Game Systems, Persistência, Interface,

Inspectores Personalizados, Animações, Partículas, Som...). Além disso, fui responsável, em alguns projetos, pelo design de jogo, produção, UI/UX e trabalho de design gráfico.

Cargo: Game Developer – Moove Studio

Período: 2019

Descrição: Portei um jogo de corrida infinita do celular para o computador, adaptando os controles e fazendo o jogo funcionar em diferentes resoluções. Também desenvolvi uma ferramenta de inspeção para criar níveis e chefes.

Cargo: Organizador de Evento – AniHime

Período: 2009-2012

Descrição: Comunicação, branding, marketing e desenvolvimento de websites. Eventos com média de 500 participantes.