



# BRUNO MARCHI PIRES

Software Developer

Sou um desenvolvedor, graduado em ciência da computação sempre em busca de novas oportunidades para desenvolver minhas habilidades.

☎ (48) 99903-1154

✉ piresbrcomercial@gmail.com

🐙 <https://github.com/Brunokrk>

📍 Florianópolis, Santa Catarina

## FORMAÇÃO ACADÊMICA

### Bacharel Ciência da Computação

Universidade do Estado de Santa  
Catarina - UDESC

## DEMAIS CURSOS

45 cursos com certificado -  
Alura:

- Formação Python
- Formação Angular
- Formação Dart
- 2 Formações Flutter
- Cursos Banco de dados

## LÍNGUAS

Inglês Intermediário -  
CCAA e e-Headset

Português Nativo

## Formação Acadêmica

- Nov 2018 - Jul 2025  
Universidade do Estado de Santa Catarina -  
UDESC  
**Bacharel em Ciência da computação**

Durante minha trajetória acadêmica, adquiri uma base sólida em programação com a linguagem C e evolui para orientação a objetos com Java. A partir daí, explorei diversas áreas, incluindo análise de dados, algoritmos evolutivos, inteligência artificial e desenvolvimento de jogos com Python. Também tive contato com linguagens funcionais como Haskell, além de explorar frameworks para desenvolvimento Web como Angular e React, que me garantiu uma ótima oportunidade de estágio. Utilizei alguns bancos de dados relacionais e não-relacionais, como MySQL, PostgreSQL e MongoDB e ferramentas como Firebase e Supabase. Finalmente me envolvi com desenvolvimento de aplicações móveis graças ao meu trabalho de conclusão de curso, que chegou a ser publicado no Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos de 2025, área que almejo profissionalmente.

## Experiências

- Abr 2024 - Até o momento  
BMPTec - Joinville Santa Catarina  
**Desenvolvedor Mobile Júnior - Flutter**

Atuei no desenvolvimento de dois aplicativos white label comercializados para centenas de clientes, participando de todo o ciclo de desenvolvimento e manutenção.

Principais atividades:

- Desenvolvimento com arquitetura limpa, estruturada em camadas (Data, Domain, Presentation).
- Identificação e correção de bugs em ambientes de desenvolvimento e produção.
- Participação ativa em metodologias ágeis: refinamentos, code reviews, dailys e retrospectivas.
- Gestão de múltiplos aplicativos nas lojas Google Play e App Store (modelo white label).
- Contribuição em discussões técnicas e tomadas de decisão sobre arquitetura e padrões de desenvolvimento.



# Experiências

- Atuação em projeto de refatoração, com objetivo de modularizar o principal projeto da empresa, utilizando melos como gerenciador dos pacotes.

Responsabilidades técnicas:

- Uso de diferentes gerenciadores de estado, como GetX e Provider.
- Implementação de arquitetura limpa (contratos, use cases, services, repositories, DTOs e models).
- Criação e configuração de aplicativos no Firebase.
- Integração com recursos nativos do sistema operacional (ex.: câmera).
- Configuração de Push Notifications com Firebase.
- Escrita de testes unitários.
- Uso de pipelines para publicação de parceiros nas lojas e eventuais manutenções das mesmas.
- Criação de scripts para automatização de processos manuais do time.

○ Nov 2021 – Jul 2023

TOTVS S.A – Joinville Santa Catarina

## Estagiário em Desenvolvimento de Software

No contexto de uma equipe focada no mercado internacional, desempenhei um papel significativo na customização e criação de softwares para atender às necessidades específicas de clientes corporativos para o mercado internacional. Como o principal desenvolvedor da equipe no contexto de tecnologias Web, atuei em um projeto de grande envergadura voltado para a modernização tecnológica, que consistiu na transformação de programas desktop tradicionais em aplicações web sofisticadas e adaptadas para o mercado internacional. Durante esse período, aprimorei substancialmente minhas habilidades no uso dos frameworks Angular e AngularJS, aplicando linguagens de programação como TypeScript e HTML para desenvolver soluções robustas e eficientes.

Minha experiência também incluiu o desenvolvimento de APIs utilizando a linguagem Progress4GL, o que facilitou a integração de bancos de dados ao novo ambiente web de forma eficiente. Adicionalmente, tive a oportunidade de explorar o PO-UI, um framework de interface gráfica proprietário da empresa, que também é disponibilizado para o uso público. Este conjunto de habilidades e experiências não só enriqueceu meu repertório técnico, mas também possibilitou uma contribuição significativa para a inovação em uma organização de grande porte, destacando a relevância e o impacto do meu trabalho.

# Habilidades e Projetos

Além dos projetos citados nas experiências anteriores. Durante estudo de dart e flutter alguns projetos foram desenvolvidos para entender alguns conceitos, os principais podem ser encontrados nos repositórios do github.

- App de receitas, App de diário, App de eventos para universidade, App de delivery...
  - Estudando gerenciamento de estados com MobX, GetX e Provider
  - Estudando construção de widgets e layouts
  - Integrações com Firebase (Autenticação e persistência de dados)
  - Bancos Locais.

Foco atual de estudo e aprimoramento está em um app de gerenciamento de treinos de musculação, construindo do completo zero, aperfeiçoando conceitos de arquitetura limpa e principalmente modularização, para este caso estou deixando o repositório do github melhor organizado. ([https://github.com/Brunokrk/Wkout\\_app/tree/main](https://github.com/Brunokrk/Wkout_app/tree/main)).

- Gerenciamento de estado com Provider
- Gerenciamento de monorepo com melos
- Injeção de dependências com GetIt
- Estrutura de backend com Supabase