

Rafael C. G. Benedicto

rafaelcesargomesbenedicto@gmail.com | (12) 98168-4680 | LinkedIn: rafael-cesar-54220634b | GitHub: Rapoulas

RESUMO PROFISSIONAL

Desenvolvedor full stack com experiência em criação e manutenção de aplicações web e mobile, atuando com **React, React Native, Next.js, TypeScript, Node.js** e **Nest.js**. Participa ativamente em projetos que envolvem integrações entre sistemas, automação de fluxos e implementação de soluções escaláveis. Possui vivência em **bancos de dados relacionais** e **NoSQL**, uso de **Docker**, e práticas de versionamento com **Git/GitHub**. Experiência em trabalho colaborativo com equipes multidisciplinares, revisão de código e definição técnica de projetos. Interessado em contribuir para soluções de alto impacto que unam a tecnologia e inovação, com foco em aprendizado contínuo e boas práticas de desenvolvimento.

FORMAÇÃO

IFSP Câmpus Caraguatatuba

Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

São Paulo, Caraguatatuba

Dez 2025

Qualifica SP

Gestão de Projetos de TI

São Paulo, Caraguatatuba

Jul 2025

EXPERIÊNCIAS

StampGO <https://github.com/StampGOApp>

Desenvolvedor

Set 2024 – Atual

- Arquitetura e desenvolvimento completo de dois aplicativos mobile cross-platform (StampGO e StampGO - Partners) em **React Native + Expo**, implementando sistema de gamificação inspirado em Eki-Stamp japonês: check-in geolocalizado em POIs, coleta de carimbos digitais colecionáveis, moedas virtuais e resgate de descontos reais em parceiros comerciais.
- Integração avançada com **Google Maps API** e **React Native Maps**, incluindo geolocalização em background, validação de proximidade para check-ins, busca inteligente de POIs próximos e mapa interativo com pins customizados e clustering para performance em grandes volumes de locais.
- Implementação de fluxo de pagamentos e monetização completo com **Stripe**, abrangendo compra de pacotes de moedas, webhooks para sincronização em tempo real do saldo, transações seguras e integração com sistema de recompensas/partnerias, garantindo conformidade PCI e experiência fluida no app.
- Backend serverless escalável com **Firebase** (Authentication, Firestore, Cloud Functions, Storage e Cloud Messaging), gerenciando em tempo real autenticação, dados de usuários, inventário de carimbos, streaks diários, notificações push personalizadas e sincronização offline -> online.
- Configuração de pipeline de desenvolvimento e deploy profissional com **Expo EAS Build**, incluindo builds multiplataforma automatizados, submissão para App Store e Google Play, OTA updates instantâneos e ambiente de preview para testes rápidos de features.

PROJETOS

Trilha Interativa <https://github.com/trail-tracks>

Desenvolvedor

São Paulo, Caraguatatuba

Fev 2025 - Atual

- Criação de um sistema web, onde organizações cadastram e gerenciam suas trilhas, e um aplicativo, que permite que os usuários acessem as organizações e interajam com as trilhas.
- Reduzindo dependência técnica para atualizações de conteúdo
- Backend: Hono, Cloudflare e Drizzle ORM; Web: Next.js e React; App: React-Native e Expo.

MPOA (Manual de Procedimentos Operacionais e Administrativo)

Tech Lead & Desenvolvedor

São Paulo, Caraguatatuba

Fev 2025 - Atual

- Desenvolvimento de aplicativo *offline-first* para o Parque Estadual Serra do Mar – Núcleo Caraguatatuba, auxiliando funcionários no campo e padronizando a criação de autos de infração.
- Liderei equipe de 11 devs como Tech Lead, definindo stack (React Native offline-first), revisando código e entregando MVP escalável pronto para múltiplos parques, com arquitetura para sincronização posterior.
- Entreguei um MVP funcional pronto para lançamento, com arquitetura preparada para escalabilidade e onboarding simultâneo de múltiplos parques.

Projeto Game Maker - Curso de Desenvolvimento de Jogos

Desenvolvedor

São Paulo, Caraguatatuba

Fev - Aug 2024

- Desenvolvimento de um jogo 2D inspirado em Space Invaders utilizando a ferramenta GameMaker. O projeto serviu como base para a criação de um curso de introdução ao desenvolvimento de jogos, que foi implementado em diversas escolas da cidade, atendendo alunos do ensino médio. Atuando tanto na parte técnica do desenvolvimento quanto no planejamento e ensino dos conteúdos, promovendo o aprendizado de lógica de programação e design de jogos.

HABILIDADES

- **Backend** - Java, JavaScript, TypeScript, Python, C#, Hono, Node.js, Nest.js, REST APIs, Pytest
- **Frontend** - React, React Native, HTML, CSS, Tailwind, Flutter, UI/UX Design
- **Databases** - PostgreSQL, MySQL, MongoDB, Local Database Management, AWS
- **DevOps & Ferramentas** - Git, Agile Development, Scrum, Kanban, Native APIs, Offline-First Architecture
- **Automação & Integrações** - n8n, Webhooks, Integração de APIs