



RYAN COSTA

FULL STACK DEVELOPER – MongoDB, React.js e Node.js + Typescript



new-portfolio-16cx-ryanrcs-projects.vercel.app



linkedin.com/in/ryan-costa-7ba1b7216/



github.com/ryan-r-c

SOBRE

Desenvolvedor Full Stack com mais de 4 anos de experiência, liderando projetos de automação jurídica com IA generativa – incluindo um case com aumento de 100% no faturamento e redução de 50% nos custos operacionais. Especialista em desenvolvimento escalável com React, Next.js, Node.js, Python e Docker, atuando com foco em performance, entrega contínua e usabilidade.

Fui promovido duas vezes por resultados concretos em liderança técnica e redução de bugs (–70%). Também tenho vivência prática em UI/UX Design e engenharia de prompts com LLMs, aplicando princípios de Clean Architecture, SOLID e microserviços.

Busco uma nova oportunidade de médio a longo prazo, em que eu possa aplicar minhas habilidades técnicas, assumir novos desafios e contribuir com soluções de alto impacto. Valorizo ambientes colaborativos, com perspectiva de crescimento, e estimo a possibilidade de evoluir junto à empresa, construindo uma trajetória sólida e significativa.

CONTATO



+55 15 99163-7271



ryan.r.c.339ac@gmail.com



Sorocaba/SP – Brasil

FORMAÇÃO

2021 – 2025

Bacharelado – Engenharia de Software

UNINTER

IDIOMAS

Inglês – C2

Espanhol – B1

HABILIDADES

ANALÍTICAS

Autodidatismo

Flexibilidade

COMUNICAÇÃO E GESTÃO

Liderança Técnica

Definição de Prioridades

Estimativa de Sprint

HABILIDADES

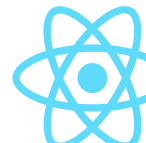
TECNOLOGIAS FRONTEND



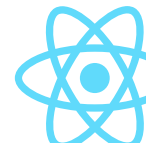
JavaScript



Typescript



React



React Native



Next.js



Vue



Angular



jQuery



Material Design

TECNOLOGIAS BACKEND



Node.js



PHP



Laravel



CakePHP



C#



Java



Python



PostgreSQL



MySQL



MongoDB

OUTRAS FERRAMENTAS



Docker



Linux



AWS



LLMs



AI



Data Science



Figma



Postman



Selenium

CERTIFICADOS



2020 – Alura:
Formação Frontend



2020 – Alura:
Formação React e React Native



2020 – Alura:
Formação JavaScript para Backend



2021 – Alura:
UX Design

EXPERIÊNCIA



Desenvolvedor Full Stack Pleno e Engenheiro de prompt

AGOSTO DE 2024 - ATUANDO

- Manutenção de um sistema em produção e desenvolvimento de soluções usando Inteligência artificial para diferentes áreas do direito.
- Desenvolvimento front-end
- Desenvolvimento back-end
- Aplicação de Prompt Engineering em fluxos estratégicos utilizando Python.

Desenvolvimento de fila de processamento usando async.io:

- Reestruturei o fluxo de geração de petições automatizadas (coleta de dados + redação via ChatGPT API), substituindo a execução sequencial por uma fila assíncrona com asyncio, desenvolvendo duas peças ao mesmo tempo. Essa abordagem permitiu processar múltiplas demandas em paralelo de forma eficiente, reduzindo em 50% o tempo necessário para processar petições.

Estudo de caso e desenvolvimento automático de petições consumeristas:

- Automatizei a criação de petições jurídicas consumeristas (danos morais e materiais) utilizando IA, combinando file search com validações por cadeia de pensamento para garantir precisão legal. Desenvolvi prompts personalizados com técnicas de storytelling e tom persuasivo, resultando em aumento de 100% no faturamento, redução de 50% nos custos e crescimento de 50% na satisfação do cliente.



Symtropy/42Dias

Desenvolvedor Full Stack - Software house

NOVEMBRO DE 2021 - AGOSTO DE 2024

- Desenvolvimento de ERPs jurídicos e industriais com foco em automação de processos, além de MVPs para startups B2B; um dos projetos resultou no fechamento de contrato e implantação para mais de 200 usuários.
- Planejamento e estimativa de sprints em projetos ágeis.
- Distribuição estratégica de tarefas entre a equipe e definição de prioridades por projeto.
- Liderança das equipes de desenvolvimento e controle de qualidade.

Promoção a Líder do Squad de Frontend:

- Fui promovido após 12 meses, com base nos resultados obtidos na padronização de entregas, liderança informal da equipe e atuação direta na validação de protótipos com os clientes. Estruturei um novo processo de coleta e aprovação de requisitos, utilizando protótipos navegáveis e checkpoints semanais. Essa reformulação aumentou a satisfação dos clientes em 50%.
- Além disso, por meio de uma atuação técnica focada em detalhes visuais e responsividade, reduzi em 65% os erros de layout e comportamento responsivo.

Promoção a Líder Técnico:

- Assumi a liderança da equipe de tecnologia, composta por 8 desenvolvedores, 3 QAs e 1 designer, coordenando todas as etapas — do design à entrega final dos produtos.
- Ao identificar uma alta taxa de bugs recorrentes após a entrega de MVPs, implementei uma estratégia robusta de testes, com foco em cobertura unitária e integrada, definição de diretrizes técnicas claras e inclusão de pipelines de CI para validação automatizada.
- Também atuei diretamente na escrita de testes para sistemas legados, mesmo sem documentação ou dentro de stacks não convencionais. Como resultado, conseguimos reduzir em cerca de 70% os bugs de desenvolvimento em produção, elevando a estabilidade e a confiança nas entregas.

Trabalho autônomo

Desenvolvedor Frontend

ABRIL DE 2021 - OUTUBRO DE 2021

- Prototipação e design de interfaces.
- Desenvolvimento front-end, com foco na experiência do usuário.
- Desenvolvimento back-end, garantindo eficiência e escalabilidade.
- Criação de produtos alinhados às necessidades dos clientes e do público-alvo.

PROJETOS PESSOAIS



Ensino de Computação para Jovens

Link do código fonte:
github.com/Ryan-R-C/computer-education-for-teenagers-app



Link do protótipo no Figma:
figma.com/design/y8u4wxi6cvaaf3rtdsdvpq/prot%3fb3tipo-ev%3fb3ikio?node-id=0-1&t=rkmkufjvi6jbuuga-1



Game de Plataforma

Link do código fonte:
github.com/ryan-r-c/plataformer-js-game

Ensino de Computação para Jovens

FEVEREIRO DE 2024

- Este projeto teve início como trabalho de conclusão da minha graduação em Engenharia de Software.
- Utilizando a gamificação como método de ensino, seu objetivo é transmitir conceitos básicos de computação para jovens.
- Entre os temas abordados estão História da Computação, História da Internet e Arquitetura de Computadores.
- O sistema foi desenvolvido com React.js no Front End e Node.js (Express) no Back End, utilizando MongoDB como banco de dados.
- Ver o resultado positivo de um projeto desenvolvido com tanto carinho e dedicação é extremamente gratificante — especialmente por contribuir com a formação de jovens no universo da tecnologia.

Principais tecnologias usadas:

- React.js
- Node.js
- Express
- MongoDB

Evóikio – Aplicativo de imóveis

OUTUBRO DE 2023

- Este projeto começou como um trabalho acadêmico na disciplina de Design de Sistemas, durante minha graduação em Engenharia de Software. O objetivo era criar protótipos de baixa e média fidelidade de um app para compra e venda de imóveis. Decidi tratá-lo como um projeto real, aplicando minha experiência prévia. Foquei na experiência do usuário, definindo fluxos de navegação e projetando um sistema de chat interno para facilitar a comunicação entre locador e locatário.
- Também explorei diferenciais como comentários, avaliações e compartilhamento de imóveis. Documentei cuidadosamente cada funcionalidade, sempre priorizando a usabilidade. Criei os protótipos no Figma, com foco em uma identidade visual moderna e coesa. O projeto foi bem avaliado e recebi nota máxima.
- No fim de 2023, ao iniciar um curso de UI Design, revisei o projeto para aprimorar espaçamentos, tipografia, paleta de cores e componentes, mantendo sua essência original. O resultado é um app visualmente atrativo, funcional e reflexo da minha evolução em design e tecnologia.

Tecnologias usadas:

- Figma

Game de Plataforma

AGOSTO DE 2022

- Este é um jogo de plataforma desenvolvido completamente do zero, sem o uso de frameworks ou bibliotecas externas. Toda a lógica e estrutura foram construídas com HTML, CSS e JavaScript puros.
- O jogo apresenta um personagem com movimentação lateral e habilidade de pulo. A fase é reiniciada automaticamente ao ser concluída ou caso o jogador caia para fora do mapa, proporcionando uma mecânica simples e eficaz.
- O desenvolvimento foi uma experiência envolvente e divertida. Através de engenharia reversa do clássico "Super Mario World", estudei e me inspirei em seus comportamentos e mecânicas para adaptar o jogo a um padrão sólido e reconhecível no gênero de plataforma.
- A renderização dos elementos foi feita utilizando a tag "<canvas>", com entidades modeladas como objetos reutilizáveis, seguindo boas práticas de organização e legibilidade de código.

Tecnologias usadas:

- HTML5
- CSS3
- JavaScript