

GUILHERME HENRIQUE SANTOS ARAÚJO

Aracaju-SE

(79) 99988-2251

guilhermehsaraujo@gmail.com

LinkedIn: www.linkedin.com/in/guilherme-araujo

GitHub: <https://github.com/Slotov-7>

PERFIL PROFISSIONAL

Estudante de Ciência da Computação com foco em desenvolvimento backend. Experiência com Java, Spring Boot, Node.js e PostgreSQL. Participação ativa em projetos acadêmicos e voluntários voltados à inovação e tecnologia. Busco oportunidades como Desenvolvedor Jr. para aplicar e expandir meus conhecimentos em ambientes desafiadores.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Universidade Federal de Sergipe – Ciência da Computação (Início: 05/2023) - 5º período

EXPERIÊNCIA

Innovation Hub - Liga Acadêmica de Empreendedorismo

São Cristóvão-SE - Híbrido

✓ Desenvolvedor back end (voluntário) (abr/2025 – o momento)

- Desenvolvimento de projetos de P&D no programa de incubação de projetos, ProHub.
- Tecnologias utilizadas: Node.js, Nest.js, PostgreSQL, Postman e Docker.
- Desenvolvemos um Software Integrado de Análise de Adicionais Ocupacionais para a Divisão de Assistência ao Servidor (DIASE), com MVP já aprovado.

✓ Diretor Administrativo (voluntário) (fev/2025 – o momento)

- Participação em eventos e representação da Liga.
- Gestão financeira e contratos da Liga.
- Atuação nas áreas de inovação tecnológica e comunicação.

Digital Parrot

✓ Freelancer Remoto – UI/UX Designer (fev/2025 – o momento)

- Criação de interfaces e protótipos de telas
- Melhoria da experiência do usuário

Centro de Excelência Professor Abelardo Romero Dantas (mai/2022 - nov/2022)

✓ Bolsa de monitoria de Matemática - Ensino Médio

- Auxílio a colegas em conteúdos de matemática, com foco em resolução de exercícios e preparação para provas.
- Desenvolvimento de habilidades de comunicação, paciência e raciocínio lógico.

HABILIDADES TÉCNICAS

Linguagens e Frameworks: Java, Spring Boot, JavaScript, TypeScript, Node.js, NestJS, React, Next.js, C, C++ e Python

Ferramentas e Tecnologias: HTML5, CSS3, Tailwind CSS, TypeScript, Node.JS, Nest.JS Postman, Docker, Figma, Git e GitHub

Banco de Dados: PostgreSQL, Hibernate, Prisma

Outros Conhecimentos: Paradigma orientado a objetos, paradigma funcional, estrutura de dados e banco de dados relacionais

PROJETOS

Software Integrado de Análise de Adicionais Ocupacionais - DIASE

O software automatiza a análise técnica que define se um servidor tem direito ao adicional de insalubridade, tornando esse processo mais rápido, padronizado e embasado tecnicamente.

Tecnologias Utilizadas: TypeScript, Node.JS, Nest.JS, PostgreSQL, Prisma, Docker, Swagger

Portfólio Pessoal

[API do Portfólio Pessoal:](#)

API RESTful para portfólio pessoal, desenvolvida com Java 17 e Spring Boot 3.3. Possui autenticação via JWT, controle de acesso por roles com Spring Security, envio de e-mails com SendGrid, proteção contra bots com reCAPTCHA v3 e documentação interativa com Swagger (OpenAPI). A arquitetura é organizada em camadas (Controller, Service, Repository), com integração ao banco PostgreSQL via JPA/Hibernate

Tecnologias Utilizadas: Java, Spring Boot, PostgreSQL, JPA/Hibernate, SendGrid, Google reCAPTCHA v3, Swagger

[Interface do Portfólio Pessoal:](#)

A interface desta aplicação está disponível em um repositório separado, desenvolvido com React, Next.js, TypeScript e Tailwind CSS. Ele consome os endpoints da API para exibir projetos publicamente e permite a administração segura via painel restrito. A autenticação é feita com JWT, e os dados são manipulados com Axios e React Context API.

Tecnologias Utilizadas: React, Next.js, TypeScript e Tailwind CSS

[Catálogo de jogos](#)

API RESTful para gerenciamento de um catálogo de jogos, desenvolvida com Spring Boot. Segue boas práticas de arquitetura (camadas controller, service e repository), com operações CRUD, integração com PostgreSQL via JPA/Hibernate e documentação via Swagger.

Tecnologias Utilizadas: Java, Spring Boot, PostgreSQL, JPA/Hibernate, Swagger

[Snake Game](#)

Clássico jogo da cobrinha desenvolvido em Java com conceitos de orientação a objetos e interface gráfica Swing.

Tecnologias Utilizadas: Java

[Memory Game](#)

Jogo da memória desenvolvido no paradigma funcional.

Tecnologias Utilizadas: JavaScript, HTML5, CSS3

Landing Pages e Interfaces

Desenvolvimento de landing pages e protótipos para empresas e projetos freelancer.

Tecnologias Utilizadas: Figma

Links dos projetos:

[Página de evento - UNDB](#) : Página promocional de evento universitário, com foco em responsividade e clareza visual.

[Agendamento - Dom Bosco](#) : Interface para agendamento online voltada para pais de alunos.

[Landing Page – Pin Partners](#) : Página institucional com identidade visual moderna.

[Processo Seletivo – UNDB Medicina](#) : Página com formulário e apresentação do curso.

CURSOS

Curso: **Inglês** – Fluency Academy - Conclusão: Em andamento

Curso: **Java COMPLETO Programação Orientada a Objetos + Projetos** - Nélcio Alves (Udemy) (54 horas) - Conclusão: Em Andamento

Curso: **Linux** - Curso em Vídeo (40 horas) - Conclusão: 21/05/2025 - Código: A5901-6B78-8

Curso: **Git E Github** - Curso em Vídeo (20 horas) - Conclusão: 20/05/2025 - Código: A5901-A18C-8

Curso: **JAVA POO** – Curso em Vídeo (40 horas) – Conclusão: 12/05/2025 – Código: A5901-645D-6

Curso: **Engenharia de Prompts: Extraia o Máximo de Suas IAs Generativas** – DIO (12 horas) – Conclusão: 05/11/2024 – Código: ILIZBMJL

Curso: **JAVA BÁSICO** – Curso em Vídeo (40 horas) – Conclusão: 14/10/2024 – Código: A5901-638F-1

Curso: **PYTHON 3 - MUNDO 2** – Curso em Vídeo (40 horas) – Conclusão: 23/05/2023 – Código: A5901-67AC-2

Curso: **PYTHON 3 - MUNDO 1** – Curso em Vídeo (40 horas) – Conclusão: 04/05/2023 – Código: A5901-66E2-5

IDIOMAS

Português – Nativo

Inglês – Básico (em progresso) | Estudando com Fluency Academy

TRABALHO VOLUNTÁRIO

Clube de Desbravadores (jul/2021 - o momento)

- Instrução de desbravadores nos requisitos
- Orientação e cuidado com os desbravadores, cumprindo os objetivos do clube
- Classe de Liderança concluída