STEPHANY MILHOMEM DESENVOLVEDORA FULLSTACK

Goiânia, GO, Brasil • (62) 9 9459-4055 • E-mail

Linkedin • GitHub

RESUMO

- Desenvolvedora Fullstack e Mobile com sólida experiência no desenvolvimento de sistemas robustos e interfaces modernas.
- Finalizando o curso de Engenharia de software na Universidade Federal de Goiás.
- Proficiência em Java, C/C++, JavaScript, React Native, React, Angular, PHP, Kotlin e outras tecnologias relevantes.
- Experiência comprovada em metodologias ágeis (Kanban e Scrum), liderança de projetos e integração de soluções complexas.
- Habilidade em UX/UI e design de interfaces, garantindo usabilidade e estética.

HABILIDADES

Idiomas: Português Brasileiro (Nativo), Inglês (Avançado), Espanhol (Básico), Alemão (Básico)

Backend:

- Linguagens de Programação: Java, PHP, C/C++, Kotlin
- Frameworks e Bibliotecas: Spring Boot, Laravel
- Sistemas de Mensageria: Apache Kafka

Frontend:

- Linguagens de Programação: JavaScript, TypeScript, HTML, CSS
- Frameworks e Bibliotecas: React, Angular, Bootstrap, Ant Design

Mobile:

- Linguagens de Programação: Kotlin, JavaScript, TypeScript
- Frameworks e Bibliotecas: React Native

Banco de Dados:

MySQL, PostgreSQL

Ferramentas:

Business Model Canvas, Git, Docker, Kubernetes, Cypress, Playwright

Produto & Design:

• Design UX/UI, Figma, Kanban, Scrum

EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

Open Datacenter | Goiânia, GO | **Desenvolvedora de Software Jr.** | Out 2024 – Atualmente

- Desenvolvimento e manutenção de website utilizando Bootstrap, HTML, CSS, PHP e Laravel, colaborando no design com a equipe de marketing via Figma.
- Realização de melhorias e manutenção no painel corporativo da empresa utilizando React, JavaScript, TypeScript e Ant Design.
- Desenvolvimento de testes unitários com Cypress e Playwright.
- Desenvolvimento de aplicativo móvel em Kotlin com backend em PHP, garantindo eficiência e integração.
- Trabalho com Docker e Kubernetes em um ambiente baseado em Arch Linux.
- Utilização de metodologias ágeis Kanban e Scrum para gerenciamento de projetos.
- Participação ativa em reuniões intersetoriais, liderando discussões sobre melhorias e novas funcionalidades.
- Design de UX/UI utilizando Figma.

Open Datacenter | Goiânia, GO | Estagiária em Desenvolvimento Front-end | Jun 2024 – Set 2024

- Desenvolvimento front-end de novos websites da empresa e implementação de novas funcionalidades em sites existentes utilizando React, TypeScript, JavaScript, HTML, CSS, Bootstrap e Figma.
- Realização de melhorias e manutenção no painel corporativo da empresa utilizando React, JavaScript, TypeScript e Ant Design.
- Desenvolvimento de testes end-to-end usando Cypress.
- Utilização de metodologias ágeis Kanban e Scrum para gerenciamento de projetos.
- Design de UX/UI utilizando Figma.

Soluti Certificação Digital | Goiânia, GO | **Estagiária em Suporte Técnico** | Out 2023 – Mai 2024

- Suporte técnico ao cliente via mensagem, ligação e acesso remoto (AnyDesk).
- Instalação de drivers e certificados digitais.
- Gerenciamento de diferentes sistemas operacionais.

FORMAÇÃO

Bacharel em Engenharia de Software | Universidade Federal de Goiás | Goiânia, GO | Mai 2022 - Ago 2026 (Previsão)

- **Desenvolvimento de Software:** Experiência prática em projetos de software, incluindo a implementação de algoritmos e estruturas de dados.
- **Controle de Versão:** Utilização de Git e GitHub para gerenciamento de código-fonte e colaboração em equipe.
- **Programação Orientada a Objetos:** Sólidos conhecimentos em princípios e padrões de design de POO aplicados em diversas linguagens.
- **Testes e Qualidade de Software:** Participação em atividades de teste e depuração de software, visando a entrega de produtos de alta qualidade.
- **Sistemas Embarcados:** Experiência com programação de sistemas embarcados em C/C++, conforme projetos acadêmicos e pessoais.
- Estrutura de Dados: Implementação e análise de diferentes estruturas de dados em projetos práticos.
- Desenvolvimento Web: Fundamentos de desenvolvimento web, incluindo a construção de interfaces responsivas e otimizadas.