

Larissa Fogaça Mendes

+55 14 9 9819-8550 • contatolarissafogaca@gmail.com

Brasileña, 25 años, apasionada por .NET y por convertir desafíos en innovaciones.

Formación Académica

Descomplica - Facultad Digital

MBA en Desarrollo Full Stack

São Paulo - SP

2024-2025

UEL – Universidad Estatal de Londrina

MBA en Ingeniería de Software

Londrina - PR

2022-2023

UENP – Universidad Estatal del Norte de Paraná

Ciencias de la Computación

Bandeirantes - PR

2016-2020

ETEC - Escola Técnica Professor Fausto Mazzola

Técnica en Informática

Avaré - SP

2014-2015

CEBRAC - Montaje y mantenimiento por el Centro Brasileño de Cursos

Montaje y mantenimiento de computadoras

Avaré - SP

2013-2014

Experiencia Laboral

Laqus

Desarrolladora full stack

São Paulo - SP (Híbrida)

2023-2024 (1 año)

Desarrolladora full stack en una fintech enfocada en el mercado de capitales, con experiencia en el proyecto de calculadoras y robots para la captura de datos de monedas extranjeras mediante soluciones financieras innovadoras y ágiles. Tecnologías utilizadas incluyen C#, .NET, XUnit, Angular, React JS, AWS (S3, EC2, CloudWatch, Lambda Function, Mensajería), Python, Scrum, Kanban, WebDriver Selenium, DDD, Django, Mercados Financieros, SQLServer, MongoDB, Hotjar, CI/CD.

Tmov

Ingeniera de Software

Londrina - PR (Home Office)

2021-2023 (2 años)

Desarrolladora full stack con experiencia en los squads "Carga Pesada" (mejora del emparejamiento entre conductores y cargas para aumentar la adherencia a la cadencia) y "Marketplace" (integración multiempresa). Tecnologías utilizadas incluyen .NET Core, React JS, SQLServer, RabbitMQ, desarrollo Android con Kotlin y Java, CI/CD, Angular JS, C#, Scrum y Kanban.

AConsulti

Desarrolladora full stack

Maringá - PR (Home Office)

2020-2021 (1 año e 5 meses)

Desarrolladora full stack en una empresa dedicada al desarrollo de sistemas para recursos humanos y gestión financiera. Tecnologías utilizadas: C#, .NET, XUnit, React JS, Scrum, DDD, SQLServer, CI/CD y Azure DevOps.

Setup Jr

Desarrolladora front-end

Bandeirantes - PR (Híbrida)

2016-2017 (1 año)

Desarrollo de sistemas para el comercio en Bandeirantes, PR, sin remuneración. Tecnologías utilizadas: Photoshop, Figma y React JS.

Idiomas

Portugués: Nativo (desde el nacimiento).

Inglés: Intermedio.

Español: Intermedio.

Competencias

Conocimientos: JavaScript, TypeScript, Java, Python, C#, .NET, Asp Net, XUnit, WebDriver Selenium, SQL Server, React JS, Angular, Git, MongoDB, Azure DevOps, AWS, Hotjar, Hubspot, Metodologías ágiles (Scrum y Kanban), CI/CD (utilizando GitLab, Docker, Docker Compose), RabbitMQ, UX/UI Design (Figma e Invision).

Proyectos

Uso de un entorno gamificado para la preparación de alumnos de escuelas públicas para la OBMEP: dirigido por M.Sc. Fábio Carlos Moreno.

Proyecto de extensión de la Universidad Estatal del Norte de Paraná (UENP), cuyo objetivo es utilizar un entorno gamificado para la preparación de alumnos de escuelas públicas para la OBMEP.

Especificación de metadatos y estrategia para la visualización de información de fauna y flora regional para la educación ambiental: dirigido por Ph.D. Thiago Adriano Coleti.

El artículo propone una aplicación de educación ambiental para estudiantes, atendiendo a la demanda de investigadores de biología en Bandeirantes, Paraná. La definición de metadatos y visualización se llevó a cabo en base a las necesidades de los usuarios, validada en prototipos bien aceptados por los participantes.

Patterns de UX para incentivar el monitoreo participativo de la biodiversidad: dirigido por Ph.D. Thiago Adriano Coleti.

Trabajo de conclusión de curso en Ciencia de la Computación, cuyo objetivo es aplicar técnicas de diseño UX y desarrollar un prototipo interactivo que satisfaga las necesidades de los usuarios legos y fomente el monitoreo participativo de la biodiversidad.

Mejorando la usabilidad de la aplicación GLIC a través de técnicas de UX y accesibilidad: dirigido por Ph.D. Vanessa Tavares de Oliveira Barros.

Trabajo de conclusión de curso - MBA Ingeniería de Software (UEL), cuyo objetivo es desarrollar técnicas de diseño UX y accesibilidad para crear un prototipo interactivo que satisfaga las necesidades de los diversos tipos de usuarios que utilizan la aplicación GLIC para el control glucémico.