

Contato

zferraz.rf@gmail.com

www.linkedin.com/in/robertobff
(LinkedIn)

Principais competências

PHP

Bancos de dados relacionais

UML (Linguagem de modelagem unificada)

Certifications

React:

React: comece seu projeto full stack

Python:

HTML e CSS: ambientes de desenvolvimento, estrutura de arquivos e tags

Carreira Engenharia de IA:

Roberto Filho

Engenheiro de software | Golang | Git | Gcp | Docker
Itabuna, Bahia, Brasil

Resumo

I'm a passionate Software Engineer with a strong focus on backend development, primarily using Golang. My core expertise lies in building scalable and maintainable microservices, following the Hexagonal Architecture (Ports and Adapters), and deploying them within modern cloud environments like Google Cloud Platform (GCP).

Over the years, I've developed solutions integrating Pub/Sub messaging, Redis, PostgreSQL, and MySQL, with strong proficiency in Docker for containerization and Git for version control. I've worked with frameworks like Fiber to build efficient and performant RESTful APIs, and implemented systems that support real-time communication using technologies like WebSocket and WebRTC.

At Coding4U (2023–2024) and currently at Fair Game (2024–2025), I contributed to the design, implementation, and optimization of microservice-based systems that handle high volumes of data and concurrent users. My work also includes integrating observability tools, structured logging, and monitoring solutions to improve system reliability and incident response.

I'm currently pursuing a Bachelor's degree in Software Engineering, while constantly advancing my knowledge through specialized courses in Golang, Cloud Computing, and Fullstack Development. I believe in continuous learning, clean code, and teamwork.

I'm always open to connecting with like-minded professionals, exploring new technologies, and embracing challenges that push my skills to the next level.

Let's connect and create something meaningful together!

Experiência

Autônomo

Engenheiro de software

julho de 2025 - Present (8 meses)

Itabuna, Bahia, Brasil

Desenvolvimento de APIs REST e microserviços em Golang

Aplicação de Clean Code, Clean Architecture e arquitetura hexagonal

Modelagem e integração com bancos de dados relacionais e mensageria

Containerização e padronização de ambientes com Docker

Versionamento e colaboração usando Git

Atuação com foco em performance, escalabilidade e manutenibilidade

FAIRGAME

Engenheiro de software

abril de 2024 - julho de 2025 (1 ano 4 meses)

Itabuna, Bahia, Brasil

Como Engenheiro de Software na Fair Game, atuo no desenvolvimento de microserviços utilizando arquitetura hexagonal, garantindo a separação clara entre camadas de negócio e infraestrutura. Sou responsável por implementar soluções robustas e escaláveis integrando tecnologias como Pub/Sub, Redis, MySQL, PostgreSQL e Docker.

Também desenvolvo APIs RESTful eficientes e aplico o UberFx para a modularização dos serviços, além de criar sistemas de logging para monitoramento e depuração. Trabalho focado em superar desafios de performance e escalabilidade, sempre buscando otimizar o uso de memória e a concorrência dos sistemas.

Um dos meus principais destaques neste cargo é a implementação de comunicação em tempo real utilizando WebSocket e WebRTC, garantindo uma experiência de usuário fluida em ambientes de alto tráfego.

Coding4u

Engenheiro de software

fevereiro de 2023 - abril de 2024 (1 ano 3 meses)

Starting as an intern in the backend team at Coding4U, embarked on a journey of growth and learning. After gaining valuable experience, i transitioned into a Junior Developer role with a strong focus on Golang. I was tasked with the development of microservices based on the Hexagonal architecture, where i had to become proficient in various aspects, including PubSub messaging, API development, and both relational and in-memory databases

Formação acadêmica

UNINTER Centro Universitário Internacional

Bacharelado, Engenharia de Software · (outubro de 2022 - outubro de 2026)

Alura

Carreira de Engenharia de IA, Inteligência Artificial · (novembro de 2025)