

## Habilidades técnicas

- **Linguagens de Programação:** Java (Foco Principal), C#, SQL, Python, C/C++.
- **Backend & Frameworks:** Spring Boot, Spring Security, API REST, API CRUD.
- **Dados & Ferramentas:** PostgreSQL, MySQL, Pandas, Git/GitHub, Docker, Postman, n8n.
- **Conceitos:** Estrutura de Dados, POO, Lógica Digital, Metodologias Ágeis.

## Experiência profissional

### Analista de Inovação / Consultor de Projetos *EJ Unicap* | Out/2025 – Atual

- **Automação e Integração:** Desenvolvimento e manutenção de fluxos de automação (Workflows) utilizando **n8n**, integrando APIs externas (Notion, Trello, WhatsApp) para otimizar processos internos e operacionais.
- **Resolução de Problemas (Troubleshooting):** Atuação direta na correção de falhas técnicas e refatoração de entregas de projetos, garantindo a conformidade com os requisitos do cliente e a estabilidade das soluções.
- **Análise Técnica:** Avaliação de viabilidade técnica e definição de escopo para novos projetos de software, atuando na escolha de tecnologias e arquitetura.
- **Gestão Ágil:** Participação ativa em rituais ágeis (Dailies, Planning) e colaboração multifuncional para alinhamento de expectativas e mitigação de riscos em projetos simultâneos.

## Projetos Acadêmicos & Pessoais

### Edu-Verse API (Backend Development) *Tecnologias: Java, Spring Boot 3, Spring Security, PostgreSQL, JWT, Swagger/OpenAPI*

- **Arquitetura RESTful Robusta:** Desenvolvimento integral de uma API REST seguindo o padrão de arquitetura em camadas (Controller, Service, Repository), garantindo desacoplamento de código e manutenibilidade.
- **Segurança e Autenticação:** Implementação manual de autenticação e autorização via Spring Security com geração e validação de JWT (JSON Web Tokens)
- **Modelagem de Dados e ORM:** Estruturação de banco de dados relacional com PostgreSQL e mapeamento objeto-relacional utilizando JPA/Hibernate, otimizando consultas e relacionamentos entre entidades.
- **Boas Práticas de Engenharia:** Uso do padrão DTO (Data Transfer Object) para proteção da estrutura interna do banco e validação de dados de entrada (Bean Validation) para garantir a integridade da API.

### Custom 2D Game Engine (C++) *Tecnologias: C++17, SDL2, OpenGL, Custom Allocators*

- **Gerenciamento de Memória Customizado:** Implementação de um Stack Allocator linear para alocação de objetos por frame, eliminando a fragmentação de memória do Heap e maximizando a localidade de cache (L1/L2) para alta performance.
- **Otimização Espacial (CPU-Bound):** Desenvolvimento de sistema de particionamento espacial via Binary Space Partitioning (BSP) para detecção de colisão, reduzindo a complexidade de  $O(n^2)$  ->  $O(n \log n)$ .
- **Renderização e Texturas:** Sistema de LOD (Level of Detail) baseado em Quad-Trees para streaming dinâmico de texturas e *culling* de geometria, garantindo renderização fluida mesmo em coordenadas de mundo vastas (Floating Origin support).

## FORMAÇÃO ACADÊMICA Bacharelado em Ciência da Computação | UNICAP (Conclusão: Dez/2029)

Idiomas: Inglês Avançado (Conversação) | Espanhol Básico