



GUSTAVO SOUSA

São Paulo, Brasil

📞 (15) 99194-8282 ✉ gnyrcs@gmail.com  [linkedin.com/in/scryng](https://www.linkedin.com/in/scryng)  github.com/scryng

Educação

Senai São Paulo

Graduação: Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Sorocaba, São Paulo

Senai São Paulo

Técnico em Eletroeletrônica

Sorocaba, São Paulo

Conhecimentos Relevantes

- Cloud Computing (GCP, AWS, Cisco)
- Serviços em Nuvem (IAM, VPC, Cloud Storage, Cloud Functions)
- Orquestração com Docker e Kubernetes
- Automação com IaC e Integrações CI/CD
- Observabilidade e Monitoramento
- Segurança em Infraestrutura de Nuvem
- Integração entre TI, Automação e IIoT
- Protocolos industriais (MQTT, OPC UA)
- Metodologias Ágeis e DevOps
- Estruturação de microsserviços escaláveis

Experiência Profissional

2RP Net

Mar. 2024 – Presente - 1 ano e 2 meses

Desenvolvedor Full Stack

Brasil (Remoto)

- Atuo com desenvolvimento de soluções baseadas em nuvem com foco em automação e escalabilidade, utilizando Python e LLMs para migração e extração de dados em larga escala para Google Cloud Platform (GCP).
- Integração com serviços de cloud como BigQuery, Cloud Functions, IAM, Cloud Storage e VPC, alinhado às práticas de observabilidade, versionamento e IaC.
- Adoto boas práticas DevOps como GitOps, versionamento com Git, pipelines CI/CD e documentação técnica automatizada com DocString, Markdown e Mermaid.
- Implementações com foco em segurança e resiliência na infraestrutura, considerando aspectos de arquitetura escalável e gerenciável.

Scryng

Fev. 2022 – Fev. 2025 - 3 anos

Desenvolvedor Lua

Brasil (Remoto)

- Desenvolvimento de Back-End para scripts em motores de jogos utilizando a linguagem de programação Lua.
- Controle de versão de todos os scripts do projeto com Git, GitHub e GitFlow, utilizando gerenciamento de branches e padrões de commit.
- Trabalho em um ambiente dinâmico e acelerado, com entregas contínuas.
- Otimização e depuração de código Lua para melhorar a funcionalidade do sistema e reduzir erros.

Projetos

TAG System | CSharp, ASP.NET, React, Next.js, Typescript, Markdown, Mermaid Dez. 2024

- Sistema IIoT de controle de acesso utilizando ESP32 e RFID, integrado a uma aplicação Web para monitoramento e gerenciamento em tempo real.
- Leitura de RFID, autenticação dos cartões cadastrados, monitoramento em tempo real com dashboards e relatórios.

Coffeeshop MVC | CSharp, ASP.NET, Git, Markdown, Markdown Dez. 2024

- Criação da Web API com ASP.NET, Scaffolding (gerador de código) e Entity Core Framework.
- Realização de testes utilizando Swagger, Postman e Powershell.

- Implementação de Data Transfer Object (DTO) para proteger contra postagens excessivas e/ou dados sensíveis na Web API.

🔗 Sistema de Fila para Partidas PvP 5v5 | *Lua, Git* Nov. 2024

- Desenvolvi um sistema de fila que identifica grupos de jogadores buscando uma partida e forma equipes prontas para solicitar a criação de uma partida do modo de jogo.
- Os grupos de jogadores persistem após o fim da partida, com os jogadores retornando para buscar novas equipes e/ou partidas sem desmantelar o grupo.

🔗 Ecossistema de APIs Bancárias | *Python, Poetry, RabbitMQ, Linux, Docker e k8s, Git* Set. 2024

- Criação de microsserviços para compor um ecossistema bancário contendo uma aplicação webhook, uma aplicação de armazenamento de dados, uma aplicação de streaming para produtos, um banco de dados SQL, um banco de dados NoSQL e um serviço de mensagens (RabbitMQ e Pub/Sub).
- Implementação de um ecossistema capaz de criptografar dados de eventos de três tipos diferentes, enviá-los para um tópico de mensagens para gerenciar a fila, e redirecionar esses dados para a API de armazenamento no banco de dados, permitindo que uma API de streaming consuma os dados.
- Uso de Load Balance para lidar com escalabilidade e containers Docker para facilitar a avaliação e os testes das aplicações.

🔗 Jogo Pacman em Java | *Java, Java 8, JavaFX, IntelliJ IDEA, Git* Jul. 2024

- Criação de um jogo Pacman utilizando Java e Programação Orientada a Objetos, explorando suas vantagens como classes abstratas, herança, polimorfismo, classes estáticas e interfaces.

🔗 FiveM City | *Lua, vRP, SQL, Computação em Nuvem, Git, LLM* Jul. 2022

- Desenvolvimento de uma cidade para GTA V Roleplay com vários sistemas simulando a vida real.
- Melhoria e refatoração de todo o padrão de banco de dados e estruturação de funções do Framework para garantir um servidor de alto nível.
- Hospedagem, versionamento e entrega contínua da cidade para os jogadores, trazendo atualizações e melhorias recorrentes.

Habilidades Técnicas

Linguagens: Python, Lua, TypeScript, CSharp, Java, SQL, C++

Cloud e DevOps: GCP, AWS, Docker, Kubernetes, Git, CI/CD, GitOps, Linux, Terraform

Frameworks e Ferramentas: FastAPI, NestJS, ASP.NET, Spring, GitHub Actions

Banco de dados: PostgreSQL, MongoDB, SQLite, MariaDB

Outros conhecimentos: IIoT, Webhook, Load Balancing, Mensageria (RabbitMQ, Pub/Sub)

Metodologias e Design: Agile, Scrum, System Design, Design Patterns

Certificações

Introduction to Data Analytics on Google Cloud

Analyze Speech and Language with Google APIs Skill Badge

Build a Secure Google Cloud Network Skill Badge

Build and Deploy Machine Learning Solutions on Vertex AI Skill Badge

Create ML Models with BigQuery ML Skill Badge

Google Cloud Computing Foundations Certificate

Google Cloud Computing Foundations: Data, ML, and AI in Google Cloud

Google Cloud Computing Foundations: Infrastructure in Google Cloud

Google Cloud Computing Foundations: Networking

Introduction to AI and Machine Learning on Google Cloud

Prepare Data for ML APIs on Google Cloud Skill Badge

Set Up an App Dev Environment on Google Cloud Skill Badge

Use Machine Learning APIs on Google Cloud Skill Badge

Implement Load Balancing on Compute Engine Skill Badge

Idiomas

Inglês - Avançado (leitura, escrita e comunicação técnica)

Espanhol - Conhecimento básico