


GUSTAVO SOUSA

Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

 [linkedin.com/in/scryng](https://www.linkedin.com/in/scryng)

 github.com/scryng

 (15) 99194-8282

 gnyrcs@gmail.com

Educação

Senai São Paulo

2024

Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Sorocaba, São Paulo

Senai São Paulo

2019

Técnico em Eletroeletrônica

Sorocaba, São Paulo

Experiência Profissional

2RP Net

Jan. 2024 – Presente (1 ano e 4 meses)

Desenvolvedor Back-End

Brasil (Remoto)

- Projetei e implementei APIs escaláveis em Python com FastAPI, integradas ao Google Cloud Platform (GCP), garantindo alta disponibilidade e performance para grandes empresas.
- Colaborei na definição de arquiteturas de microsserviços, utilizando padrões de design (SOLID, Clean Code) e documentação técnica (Markdown, PlantUML, Mermaid) para facilitar manutenção e escalabilidade.
- Estabeleci práticas de CI/CD com Git, incluindo padrões de commit e gerenciamento de branches, otimizando a entrega contínua e a observabilidade de sistemas.
- Realizei integrações de dados e extrações otimizadas, aplicando LLMs para personalização de fluxos, com foco em segurança e conformidade (LGPD).

Scryng


Fev. 2020 – Fev. 2025 (5 anos)

Engenheiro de Software

Brasil (Remoto)

- Desenvolvi sistemas back-end robustos utilizando Lua, com foco em escalabilidade e performance, aplicando princípios de Clean Code e Design Patterns.
- Liderei tecnicamente a implementação de pipelines CI/CD com Git e GitHub, utilizando GitFlow para versionamento eficiente e entregas contínuas.
- Colaborei com equipes ágeis (Scrum), analisando requisitos técnicos e propondo soluções inovadoras para otimização de sistemas.
- Otimizei scripts para reduzir latência e melhorar a experiência do usuário, com depuração avançada e testes unitários.

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.

🔗 Ecosistema 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: Java, Python, TypeScript, Go (básico), Lua, SQL

Frameworks e Ferramentas: Spring (Spring Boot, Spring Cloud), FastAPI, NestJS, ASP.NET

Bancos de Dados: PostgreSQL, MongoDB, SQLite, MariaDB

Cloud e DevOps: Docker, Kubernetes, AWS, GCP, Git, Jenkins, CI/CD

Arquitetura e Metodologias: Microserviços, REST APIs, SOLID, Clean Code, Clean Architecture, Design Patterns, Agile (Scrum, Kanban), TDD

Segurança: LGPD, Boas práticas de cibersegurança, OWASP Top 10 (conhecimento)

Conhecimentos Relevantes

- | | |
|--|---|
| • Arquitetura de Software e Microserviços | Jenkins) |
| • Desenvolvimento de APIs REST e Integrações | • Análise de Dados e BI |
| • Engenharia de Software (SOLID, Clean Code) | • Segurança de Aplicações e LGPD |
| • Computação em Nuvem (AWS, GCP) | • Metodologias Ágeis (Scrum, Kanban) |
| • DevOps e CI/CD (Docker, Kubernetes, | • Testes Unitários e TDD |
| | • Documentação Técnica (PlantUML, Markdown) |

Certificações

Arquitetura e Infraestrutura Cloud:

- Google Cloud Computing Foundations: Infrastructure in Google Cloud
- Build a Secure Google Cloud Network Skill Badge
- Set Up an App Dev Environment on Google Cloud Skill Badge

- Implement Load Balancing on Compute Engine Skill Badge

Dados, ML e BI:

- Introduction to Data Analytics on Google Cloud
- Build and Deploy Machine Learning Solutions on Vertex AI Skill Badge
- Create ML Models with BigQuery ML Skill Badge
- Prepare Data for ML APIs on Google Cloud Skill Badge

Geral:

- Google Cloud Computing Foundations Certificate
- Introduction to AI and Machine Learning on Google Cloud

Idiomas

Inglês – Proficiência profissional (B2, comunicação técnica fluente)

Espanhol – Conhecimento básico