



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

Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Jan. 2024 – Dez. 2025

Sorocaba, São Paulo

Senai São Paulo

Técnico em Eletroeletrônica

Ago. 2019 – Jul. 2021

Sorocaba, São Paulo

Conhecimentos Relevantes

- Desenvolvimento Full Stack
- Engenharia de Software e Metodologias
- Estruturas de Dados e Algoritmos
- Computação em Nuvem (AWS, GCP, Cisco)
- Desenvolvimento de Soluções Móveis e Web
- Big Data e Análise de Dados
- Integrações entre TI, Automação e IIoT
- Protocolos de Comunicação Industrial (MQTT, OPC UA)
- Ferramentas e Conceitos da Indústria 4.0
- Análise de Riscos em Cibersegurança

Experiência Profissional

2RP Net

Desenvolvedor Back-End

Mar. 2024 – Presente - 1 ano

Brasil (Remoto)

- Atuo em soluções robustas utilizando Python e melhores práticas no desenvolvimento de scripts de alto desempenho utilizando LLM/IA para resultados dinâmicos e personalizados a fim de melhorar migrações e extrações de dados para o Google Cloud Platform (GCP) para grandes empresas, adotando documentação técnica com DocString, Markdown e Mermaid para fácil manutenção e escalabilidade futura entre a equipe.
- Implementação de padrões de commit e gerenciamento de branches para versionamento de código de scripts, juntamente com adaptações do sistema para observabilidade e escalabilidade.

Scryng


Desenvolvedor Lua

Fev. 2022 – Fev. 2025 - 3 anos

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, Scandfolding (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 dismantelar 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: Lua, TypeScript, Python, CSharp, Java, SQL, C++

Frameworks e Ferramentas: vRP, Nest, FastAPI, ASP.NET, Spring

Banco de dados: SQLite, PostgreSQL, MongoDB, MariaDB

Cloud e DevOps: Docker and k8s, Linux, Git, AWS, GCP

Metodologias: Agile, Scrum, CI/CD, 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 - Proficiência profissional (B2)

Espanhol - Conhecimento básico