

Gustavo Victor

DESENVOLVEDOR FULL STACK · JAVA · C#/.NET · TYPESCRIPT

gustavo.victor.pinheiro@gmail.com
linkedin.com/in/gustavo-victor-pinheiro
github.com/guavovic · guavovic.dev
Santa Catarina, Brasil

RESUMO

Desenvolvedor full stack, programando profissionalmente desde 2022. Hoje atuo numa plataforma de logística, entregando funcionalidades de ponta a ponta, do banco de dados à tela, com Spring Boot no back-end e Angular no front-end. Antes, foram quase 3 anos em jogos com C# e Unity, do desenvolvimento à publicação, e um ano em integrações e assistentes com LLM numa plataforma de atendimento.

EXPERIÊNCIA

Desenvolvedor full stack · Logz Software set/2026 até hoje · remoto

Plataforma de logística, com Java e Spring Boot no back-end e Angular no front-end.

- Desenvolvo funcionalidades de ponta a ponta, do banco de dados à tela.
- Atuo numa arquitetura de microsserviços, criando e evoluindo APIs REST.
- Trabalho com versionamento de banco e auditoria de dados, validando cada entrega em SQL Server e PostgreSQL.

Desenvolvedor de software · EvoTalks set/2025 a ago/2026

Numa plataforma omnichannel de atendimento com IA, comecei no suporte N1 e N2 e fui para o desenvolvimento já conhecendo o produto por dentro e as dores reais dos clientes. Implantei mais de 10 clientes, com assistentes de LLM e integrações com ERPs, CRMs, transportadoras e a API do WhatsApp.

- Criei assistentes de atendimento com LLM: prompts, contexto, procedimentos, funções e MCP.
- Integrei ERPs, CRMs e cotação de frete com várias transportadoras via API REST e webhooks, e a API oficial do WhatsApp aos fluxos de atendimento.
- Desenvolvi URAs com lógica em JavaScript e as primeiras integrações da área, com webhooks e requisições HTTP.

Desenvolvedor de software júnior · Silver Games fev/2022 a jan/2025 · estágio até ago/2022

Jogos mobile e PC em C# e Unity, do sistema à publicação.

- Criei sistemas modulares reutilizados em vários jogos e ferramentas para o Editor da Unity que reduziram o retrabalho da equipe.
- Integrei AdMob, Firebase e Play Games e publiquei na Google Play, na App Store e na Steam, um título com mais de 50 mil downloads.

PROJETOS

Hoploop · hoploop.app

App web que mantém playlists iguais no Spotify e no YouTube. Casa faixas por ISRC, duração e texto, com um LLM para os títulos do YouTube, e só grava sozinho acima de 90% de confiança. Next.js, TypeScript e Postgres.

FORMAÇÃO

Sistemas de Informação · UNIFEBE

Bacharelado, 2021 a 2027. TCC: reconstrução 3D a partir de imagens 2D com visão computacional.

PRÊMIO

1º lugar na categoria Jogos, Biochallenge Brasil 2023
(Inatel): jogo educativo que ensina massagem cardíaca.

TECNOLOGIAS

Back	Java, Spring Boot, C#, .NET, APIs REST
Front	Angular, TypeScript, React, Next.js
Dados	SQL Server, PostgreSQL, Flyway, Prisma
Outros	Docker, Git, Azure DevOps, LLMs, Unity

IDIOMAS

Português nativo · inglês básico a intermediário · espanhol e hebraico básicos