

Gaio Santos

☎ (41) 99218-2301 ✉ gaio.santos@mail.utoronto.ca  [linkedin.com/in/gaioaugusto](https://www.linkedin.com/in/gaioaugusto)  <https://github.com/GaioAugusto>
 gaiosantos.com

Educação

University of Toronto

Set 2022 – Presente

Bacharelado em Engenharia de Computação – Especializações em Inteligência Artificial e Administração

Toronto, ON

- Bolsa de estudos no valor de **\$100,000** – (2022)

Experiência Profissional

BTG Pactual

Mai 2024 – Ago 2024

IT Analyst

São Paulo

- Desenvolvi páginas dinâmicas e componentes em uma arquitetura de micro-frontend usando **TypeScript** e **React**, aprimorando a experiência do usuário da plataforma de Wealth Management e permitindo que os bankers criem modelos personalizados.
- Construí um sistema de notificações com React Context API e o integrei com Flux architecture, fornecendo feedback em tempo real em ações como atualizações de ativos e prevenindo a progressão do usuário em cenários de erro.
- Projetei tabelas e gráficos interativos com Syncfusion, visualizando dados-chave do portfólio, como classificações de ativos, melhorando a acessibilidade dos dados.
- Otimizei o fluxo de dados por meio de requisições HTTP e utilizei Formik para um manuseio eficiente das entradas do usuário, garantindo atualizações precisas para modelos e revisões dos clientes.

ABIX Tecnologia LTDA

Mai 2023 – Ago 2023

Estagiário de Engenharia de Software

Remote

- Desenvolvi componentes front-end reutilizáveis com **JavaScript** e **Next.js** para uma plataforma interna, permitindo o rastreamento eficiente de contratos, inventário, aluguéis, vendas e IDs de equipamentos.
- Integrei a exibição de dados em tempo real em listas e gráficos através de requisições HTTP, aprimorando a usabilidade para os funcionários.
- Testei endpoints de API com o **Postman** para garantir a funcionalidade adequada e o fluxo de dados, melhorando a confiabilidade do sistema.
- Desenhei e implementei a lógica de geração de PDFs, permitindo a exportação contínua de dados para relatórios dos usuários.

Projects

NaviWeather GIS | C++

- Desenvolvi uma aplicação GIS em C++ para visualizar dados-chave sobre grandes cidades, aprimorando a acessibilidade e a experiência do usuário com dados específicos de cada cidade.
- Projetei e implementou um algoritmo de busca A* para otimizar rotas de navegação, alcançando **melhoria de 82%** em eficiência em comparação ao algoritmo de Dijkstra tradicional.
- Integrei o sistema com a OpenWeatherAPI para fornecer atualizações meteorológicas em tempo real dentro de zonas urbanas, mantendo um tempo de resposta rápido de **251 ms**, melhorando a interatividade do usuário.

Parkour Game | C

- Desenvolvi um jogo competitivo para 2 jogadores em C em uma FPGA usando uma placa DE1-SoC com display VGA, apresentando jogabilidade em tela dividida, desafios de obstáculos e interação em tempo real.
- Implementei double buffering para transições suaves de frames no VGA, otimizando o desempenho para uma experiência de jogo sem lag.
- Habilitei controles dos jogadores através de entradas PS/2 (setas e teclas WASD) lidando com interrupts, garantindo uma resposta de entrada em tempo real.
- Integrei arrays de áudio e imagem que respondem às ações dos jogadores, aprimorando a experiência geral do jogo.

Habilidades técnicas

Linguagens/Frameworks: TypeScript, JavaScript, Python, C, C++, Assembly, Verilog RTL

Web: React.js, Next.js, HTML, CSS, RESTful APIs, pandas, NumPy

Ferramentas: Git, GitLab, Postman, Azure DevOps Services, Jira, Quartus, Linux, MATLAB