

## Maximiliano Dalla Porta

**Localização:** Taquara, Rio Grande do Sul - Brasil

Engenheiro de Software Sênior com mais de 18 anos de experiência em JavaScript, TypeScript, NodeJS e React, especializado em desenvolvimento frontend e full-stack. Experiente em equipes ágeis, liderança e entrega de soluções robustas em diversos setores. Hável em frameworks modernos, testes e tecnologias de nuvem, com compromisso com o aprendizado contínuo e excelência técnica.

[LinkedIn](#) | [GitHub](#) | [gigamax13@gmail.com](mailto:gigamax13@gmail.com) | +55 51 99692-6803

### Experiência Profissional - (últimos 4, a lista completa está [aqui](#))

#### Stack.ioRemoto — Engenheiro de Software Sênior

**DEZ 2024 - JUN 2025** Responsável por construir uma nova plataforma em nuvem do zero, desenvolvi uma aplicação full-stack com Next.js utilizando React, TypeScript e WebSockets. Projetei e implementei uma camada de API para integração com diversos serviços backend, incluindo Epinio, Prometheus e Lagos. Habilitei interações em tempo real com o terminal da aplicação por meio de conexões WebSocket persistentes. Além disso, criei serviços para analisar projetos de código, extraindo estrutura, dependências, variáveis de ambiente e comandos de inicialização — todos impulsionados por AI. Esta função exigiu forte domínio técnico e integração contínua com os serviços da plataforma para oferecer uma experiência fluida aos desenvolvedores.

#### JetBridge Remoto — Engenheiro de Software Sênior

**FEV 2023 - NOV 2024**

Diante do desafio de construir aplicações web escaláveis, utilizei React, Next.js, Python e TypeScript para entregar soluções eficientes e de fácil manutenção. Ao integrar Docker, Docker Compose e Dev Container, otimizei os fluxos de trabalho de desenvolvimento local, melhorando a eficiência em 30%. Para garantir entregas de alta qualidade, implementei Testing Library e Playwright, alcançando 80% de cobertura de testes. Essa experiência destacou o valor de alavancar ferramentas modernas para melhorar tanto a eficiência quanto a confiabilidade no desenvolvimento de aplicações web.

#### ChainEngine Remoto — Engenheiro de Software Sênior

**MAI 2022 - JAN 2023**

Desenvolvi ferramentas para simplificar a integração de blockchain para desenvolvedores de jogos, aumentando a eficiência e funcionalidade. Criei um SDK em JavaScript usando TypeScript e Rollup.js, reduzindo o tempo de integração em 80% e possibilitando funcionalidades de carteira de criptomoedas para jogos web. Para jogos em Unity, desenvolvi um SDK em C# que melhorou o tempo de integração de desenvolvedores em 80%, facilitando a integração de NFTs no jogo e a autenticação de jogadores.

Além disso, desenvolvi um console para gerenciamento de NFTs e ativos de projetos, melhorando a velocidade de integração ao marketplace em 25%. Utilizando NestJS, Redis e Socket.io, implementei uma API REST e um sistema de mensagens para autenticação segura de jogadores e transações blockchain, otimizando o gerenciamento de ativos e fluxos de trabalho de integração.

#### JetBridge Remoto — Engenheiro de Software Sênior

**JAN 2021 - MAI 2022**

Criei e integrei recursos-chave para melhorar a eficiência da plataforma, escalabilidade e experiência do usuário. Construí capacidades de telemedicina por vídeo usando o SDK Twilio, reduzindo os tempos de espera em chamadas em 35%, e criei uma API REST com Express.js, Prisma e PostgreSQL para simplificar a integração com sistemas de agendamento externos. Também otimizei fluxos de trabalho de design para produção, desenvolvendo add-ins CAD para análise em tempo real de preços e viabilidade de fabricação, aumentando pedidos em 45%. Além disso, contribuí para a migração de sistema de arquitetura monolítica para microsserviços, projetando APIs GraphQL e micro frontends para melhorar o desempenho e escalabilidade enquanto mantinha 70% de cobertura de testes.

---

## Educação

**Engenharia de Software e Ágil (MBA), IGTI**

**Julho 2016 - Fevereiro 2019**

MBA focado em Engenharia de Software utilizando métodos Ágeis.

Ciência da Computação (Bacharelado), Universidade de Pelotas

Março 2009 - Julho 2015

Tese de graduação sobre redes de sensores sem fio utilizando inteligência de enxame e IA.

---

## Idiomas

Português - Nativo

Inglês - Fluente

---

## Projetos - (últimos 4, a lista completa está [aqui](#))

### Kernel Software CAD para Engenharia Biológica

**Cargo:** Engenheiro de Software Sênior

**Empresa:** Asimov

**Duração:** Fev 2023 - Nov 2024

Designado para avançar o Kernel, uma plataforma CAD para engenharia biológica, projetei e implementei funcionalidades críticas usando TypeScript, Next.js e React que melhoraram a usabilidade e aumentaram o engajamento dos usuários em 20%. Usando Relay e GraphQL, otimizei os fluxos de dados, reduzindo os tempos de recuperação em 30%. Para garantir confiabilidade, realizei testes unitários e de integração com Jest e Playwright, alcançando 80% de cobertura de testes.

**Tecnologias Utilizadas:** Next.js, React, TypeScript, Python, PandaCSS, Testing Library e Playwright.

### Frontend SDK ([repositório](#))

**Cargo:** Líder Técnico e Engenheiro de Software Sênior

**Empresa:** ChainEngine

**Duração:** Set 2022 - Out 2022

Atribuído para melhorar a integração de recursos do ChainEngine em aplicações, desenvolvi um SDK em JavaScript que simplificou o processo, reduzindo o tempo de integração com blockchain para desenvolvedores de jogos em 80%. Aproveitando o Web3.js, habilitei uma integração perfeita com carteiras de criptomoedas, permitindo que jogadores fizessem login em jogos web e assinassem transações de forma segura, aprimorando ainda mais a funcionalidade e a produtividade dos desenvolvedores.

**Tecnologias Utilizadas:** TypeScript, Rollup.js.

### Unity SDK ([repositório](#))

**Cargo:** Líder Técnico e Engenheiro de Software Sênior

**Empresa:** ChainEngine

**Duração:** Jul 2022 - Set 2022

Responsável por simplificar a integração de NFTs no jogo e a autenticação de jogadores, desenvolvi um SDK para Unity que melhorou os tempos de onboarding de desenvolvedores em 80%. Esse SDK permitiu uma integração perfeita com carteiras de criptomoedas, possibilitando que jogadores fizessem login em jogos Unity e assinassem transações de forma segura, simplificando a funcionalidade blockchain para desenvolvedores de jogos.

**Tecnologias Utilizadas:** C#, Unity.

### ChainEngine Console [console.chainengine.xyz](https://console.chainengine.xyz)

**Cargo:** Líder Técnico e Engenheiro de Software Sênior

**Empresa:** ChainEngine

**Duração:** Mai 2022 - Jul 2022

Atribuído para otimizar os fluxos de trabalho de gerenciamento de ativos, desenvolvi um console para gerenciar NFTs e ativos de projetos, resultando em uma melhoria de 25% na velocidade de integração ao marketplace. Para alimentar as integrações entre os jogos dos clientes e a blockchain escolhida, implementei uma API REST usando NestJS. Além disso, criei um sistema de mensagens com NestJS, Redis e Socket.io para facilitar a comunicação perfeita entre a API e o jogo. Esse sistema forneceu funcionalidades robustas para autenticação de jogadores, assinatura de transações e interações com blockchain.

**Tecnologias Utilizadas:** TypeScript, NodeJS, NestJS, Redis, MongoDB, Socket.io, JWT, React, Jest.