

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 | +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](#))

Sidepro - Cloud Platform [Sidepro](#)

Função: Engenheiro de Software

Empresa: Stack.io

Duração: Dez 2024 - Jun 2025

Fui responsável por criar tanto a interface do usuário (frontend) quanto as APIs (backend) de uma plataforma de desenvolvimento nativa em nuvem, voltada para melhorar o fluxo de trabalho dos desenvolvedores e a visibilidade das aplicações. O projeto incluiu a construção de um terminal interativo com WebSockets, permitindo interações em tempo real com aplicações rodando na nuvem. Também desenvolvi módulos com inteligência artificial para inspecionar código-fonte e extrair estrutura do projeto, dependências, variáveis de ambiente e comportamento de inicialização, oferecendo insights imediatos aos desenvolvedores.

Tecnologias: Next.js, React, TypeScript, WebSockets, APIs de IA, Prometheus, Epinio, Lagos.

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.