

Cauê Henrique Coutinho Santos

Engenheiro de Software com ênfase em GenAI | React, Node.js & NestJS | GenAI & LLMs

Recife, PE | +55 (81) 98308-0057 | hcs.caue@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/hcscaue> | <https://hcscaue.vercel.app/>

Resumo

Engenheiro de Software Fullstack com mais de 5 anos de experiência no ciclo completo de desenvolvimento (End-to-End), com forte especialização em Front-End, interfaces interativas e arquitetura de componentes. Minha atuação técnica é abrangente, combinando o desenvolvimento de interfaces com experiência prática em Backend (Node.js, NestJS, PostgreSQL), infraestrutura (Docker) e vivência em esteiras de CI/CD.

Tenho histórico comprovado na entrega de produtos digitais escaláveis que impactam milhares de usuários, atuando desde a concepção da arquitetura até o deploy automatizado. Atualmente focado em Engenharia de IA (GenAI), busco aplicar conhecimentos em integração de APIs de LLMs e automação para criar soluções inovadoras na Accenture. Possuo vivência sólida em metodologias ágeis (Scrum), colaboração em times multidisciplinares e boas práticas de engenharia de software.

Experiência

Somos Cordel - CTO - C Level - 2020 – atual

Como Co-Fundador e CTO, assumi a responsabilidade pela estratégia tecnológica e execução end-to-end dos produtos da empresa, liderando times multidisciplinares através de rituais Ágeis (Scrum). Minha atuação envolve desde a concepção da arquitetura até o deploy de soluções, incluindo o desenvolvimento Fullstack de uma plataforma educacional que escalou para mais de 20.000 usuários. Neste projeto, orchestrei interfaces em React, Redux e Tailwind com um ecossistema backend em Node.js, Express, PostgreSQL e Zod, utilizando AWS S3 para armazenamento.

Impulsei a inovação do produto ao implementar integrações com GenAI (LLMs) e automações via n8n, elevando o nível de personalização do ensino. Em paralelo, expandi o portfólio técnico da empresa ao liderar a entrega de um recurso gamificado estratégico para a Fiocruz, com financiamento da Pfizer, desenvolvido em Unity. Minha trajetória é marcada pela capacidade de alinhar decisões técnicas com desenvolvimento hands-on para entregar software robusto e de alto impacto.

Fiocruz - Desenvolvedor de Jogos - 2024 – 2025

Atuei na sustentação e evolução tecnológica de projetos educacionais voltados para a saúde pública. Meu foco principal foi a manutenção de softwares em produção, realizando diagnósticos para correção de bugs e a implementação de novas funcionalidades em bases de código já existentes. Utilizando a engine Unity (C#), trabalhei na refatoração e otimização de sistemas, garantindo a estabilidade, a performance e a extensão do ciclo de vida das aplicações, assegurando que o conteúdo científico continuasse sendo entregue com alta qualidade técnica.

Grioh Games - Desenvolvedor de Jogos & Consultor - 2023 – 2025

Atuando em um estúdio especializado em jogos inclusivos, combinei desenvolvimento técnico hands-on com consultoria estratégica. Como Desenvolvedor, utilizei a engine Unity (C#) para implementar mecânicas e sistemas. Simultaneamente, atuei como Consultor Técnico de Acessibilidade, focado na validação e viabilidade das propostas trazidas pelos designers de experiência. Utilizando o Game Accessibility Guidelines, garanti que os requisitos de design inclusivo fossem traduzidos corretamente para a implementação em código, assegurando a fidelidade técnica, a usabilidade e a entrega de produtos digitais livres de barreiras.

Prefeitura Jaboatão dos Guararapes - Professor Desenvolvimento de jogos e aplicativos - 2023 – 2023

Selecionado para ministrar o curso piloto de tecnologia do município, liderei a capacitação técnica de 40 alunos em desenvolvimento de Jogos Digitais e Aplicações Móveis (60h). Conduzi a turma através de todo o ciclo de criação de produto — da ideação à construção do MVP —, orientando não apenas sobre a lógica de desenvolvimento, mas também sobre empreendedorismo e a aplicação prática da tecnologia para solucionar problemas reais da gestão municipal. Essa experiência consolidou minha habilidade de mentoria e comunicação técnica, traduzindo conceitos complexos de engenharia para formar e engajar novos desenvolvedores.

Educação

Curso técnico Desenvolvimento de jogos

NAVE RECIFE - Escola Técnica Estadual Cícero Dias - 2018 - 2020

Principais conceitos que aprendeu (que tenha relevância para a área/vaga)

Bacharelado Ciência da Computação

Universidade Federal Rural de Pernambuco - 2022 - 2023

Principais conceitos que aprendeu (que tenha relevância para a área/vaga)

Idiomas

Português - Nativo (Fluente)

Inglês - B1

Skillset

React.js | Tailwind | Redux/Context API | Node.js | TypeScript | Angular | Microservices |
Banco de Dados | LLMs | Integração com IA | OpenAI API | LangChain | Prompt Engineering |
Docker | Pipelines CI/CD | GitHub Actions | DevOps Culture | AWS/Azure | Git | Scrum |
Kanban | JIRA