Anderson Gonçalves

PORTO ALEGRE. ABERTO A TRABALHO REMOTO.

Engenheiro Full Stack · Python/FastAPI e Java/Spring Boot · Angular e React · DDD, sistemas orientados a eventos, observabilidade

LinkedIn www.linkedin.com/in/agacf/ GitHub github.com/AndersonGACFilho itch.io vertex-shift.itch.io E-mail andersonfilho09@gmail.com

Engenheiro full stack, mais de quatro anos em produção: APIs REST assíncronas em Python e FastAPI, módulos de ERP em Java e Spring Boot, Angular e React no front. Hoje construo o econtrole, plataforma de compliance ambiental, fiscal e logística, reestruturada com DDD e estratégia de monólito modular primeiro, com mais de mil testes automatizados passando e tracing que segue uma requisição pelos fluxos assíncronos. Na TOTVS Brasil Central entreguei um assistente interno com RAG indexando mais de 10 repositórios GitLab. O mestrado que faço na UFRGS é sobre controle e tomada de decisão com informação parcial, com o NPC como bancada de teste, porque o jogo não perdoa. O trabalho de gameplay mais abaixo neste currículo é a mesma disciplina aplicada onde o orçamento se mede por quadro.

Baseado em Porto Alegre (UTC−3). Aberto a contratos remotos e mudança de cidade ou país, mirando vagas de backend, full stack e arquitetura de software.

Experiência

mar 2026 – atual
Porto Alegre, RS · Remoto
Game Dev
Pesquisa em IA

Pesquisador — controle e tomada de decisão para agentes autônomos

Universidade Federal do Rio Grande do Sul · Temporário

- Pesquiso e implemento tomada de decisão e controle de agentes que agem com informação parcial, usando aprendizado por reforço, redes hierárquicas de tarefas e planejamento orientado a objetivos.
- Projeto arquiteturas híbridas em que o HTN cuida da decomposição estratégica, o GOAP da seleção contextual de objetivos e o RL multiobjetivo melhora as políticas de execução.
- Construo ambientes simulados e experimentos controlados em NPC, medindo responsividade, adaptabilidade, custo computacional, escalabilidade e interpretabilidade do comportamento.
- Traduzo a pesquisa em arquiteturas modulares e padrões de implementação viáveis em engines comerciais.

Reinforcement Learning, HTN, GOAP, Multi-agent, Python

nov 2025 – atual
Remoto
Game Dev

Solo Gameplay Programmer

Vertex Shift · Autônomo

- Publico projetos independentes sob o selo Vertex Shift, do protótipo à versão jogável.
- Implemento comportamento de inimigos, máquinas de estado, progressão, inventário, combate, ondas e dificuldade dinâmica.
- Toco o pipeline inteiro sozinho: design, arquitetura, testes, versionamento, builds, documentação e apresentação de portfólio.

Unity, C#, Game Architecture, Data-driven Design

nov 2025 – atual
Remoto
Full Stack

Desenvolvedor Full Stack

econtrole — waste management software · Freelance

- Construo uma plataforma de produção para compliance ambiental, fiscal, financeiro e logística.
- Reestruturo uma plataforma complexa com DDD e estratégia de monólito modular primeiro — contextos delimitados e contratos estáveis que mantêm a extração de serviços como opção, não como reescrita.
- Projeto fluxos orientados a eventos com consistência transacional, idempotência, políticas de retry e transactional outbox.
- Mantenho mais de mil testes automatizados passando, cobrindo regras de domínio, casos de uso, APIs, persistência, workers e integrações.
- Montei a stack de observabilidade — dashboards no Grafana, tracing no Jaeger e correlation IDs que seguem a requisição pelos fluxos assíncronos.

Python, FastAPI, Angular, PostgreSQL, Redis, RabbitMQ, Docker, Grafana, Jaeger

abr 2025 – abr 2026
Goiânia, GO · Remoto
Full Stack

Engenheiro de Software Backend Pleno

Centro de Excelência em Inteligência Artificial (CEIA) · Tempo integral

- Desenvolvi APIs REST assíncronas e serviços de backend para plataformas orientadas a IA.
- Apliquei DDD, arquitetura hexagonal e separação estrita entre domínio, aplicação e infraestrutura.
- Escrevi testes automatizados cobrindo regras de domínio, casos de uso, contratos de API, persistência e integração.
- Transformei requisitos de pesquisa e de produto em software de produção com equipes multidisciplinares.

Python, FastAPI, PostgreSQL, Docker, Hexagonal Architecture, TDD

nov 2024 – abr 2025
Goiânia, GO · Híbrido
Full Stack

Desenvolvedor Full Stack Pleno

TOTVS Brasil Central · Tempo integral

- Construí um assistente interno com RAG indexando mais de 10 repositórios GitLab num banco vetorial sobre MongoDB, para busca de código e onboarding.
- Automatizei a sincronização de apontamentos no Jira e relatórios recorrentes com n8n, cortando trabalho manual.
- Desenvolvi ferramentas de gestão de licenças e integrações internas entre engenharia e operações.

Python, Java, TypeScript, Angular, React, Spring Boot, MongoDB, n8n

nov 2023 – nov 2024
Goiânia, GO
Game Dev

Desenvolvedor de Jogos — Unreal Engine / C++

LabTIME / UFG

- Escrevi sistemas de gameplay em C++/Unreal Engine 5 sobre o Gameplay Ability System, incluindo um plugin feito para modularidade e reuso entre projetos.
- Simulei os NPCs do ambiente com behavior trees do Unreal combinadas a uma IA baseada em necessidades (utility AI).
- Participei de arquitetura, debugging, documentação técnica e revisão de código com equipe multidisciplinar.

Unreal Engine 5, C++, Gameplay Ability System, Behavior Trees, Utility AI, Plugins

out 2021 – ago 2023
Goiânia, GO
Full Stack

Estagiário de Engenharia de Software Full Stack

TOTVS

- Mantive e evoluí módulos de ERP numa stack com bastante legado.
- Construí ETLs, otimizei algoritmos, documentei sistemas legados e automatizei pipelines com GCP, Terraform e Azure DevOps.

Java, Spring Boot, Angular, SQL Server, Python, Node.js, GCP, Terraform

Ensino

2026
Porto Alegre, RS

Docente — curso Programador de Sistemas

Senac RS

- Unidade de banco de dados (UC2): 19 aulas escritas do zero, publicadas como slides HTML abertos.

2021 (2 monitorias) e 2023–2024
Goiânia, GO

Monitor Acadêmico — 3 vínculos

Universidade Federal de Goiás (UFG)

- Doze horas semanais por vínculo, incluindo uma monitoria voluntária de Introdução à Computação para a Engenharia Elétrica.
- Acompanhei estudantes individualmente — incluindo alunos com deficiência — e apoiei o professor orientador via Moodle e Teams.

Formação

fev 2026 – mar 2028
Porto Alegre, RS

Mestrado — Inteligência Artificial

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

- Instituto de Informática, linha de Planejamento, Sistemas Multiagentes e Robótica, sob orientação do Prof. Lucas N. Alegre.
- Pesquisa: controle e tomada de decisão com informação parcial, combinando aprendizado por reforço a GOAP e HTN. O NPC é a bancada de teste, e comportamento crível é a nota de corte que o jogo impõe.

fev 2020 – jun 2025
Goiânia, GO

Bacharelado em Sistemas de Informação

Universidade Federal de Goiás (UFG)

- Curso interdisciplinar de 3.000 horas entre computação, administração e TI: engenharia de requisitos, arquitetura de software, bancos de dados, segurança e interação humano-computador.
- Inclui projeto de residência prática e atividades complementares. Média final 8,5.

Competências

Backend	Python, FastAPI, Java, Spring Boot, REST APIs, RabbitMQ, Redis
Frontend	TypeScript, Angular, React
Dados	PostgreSQL, SQL Server, MongoDB
Arquitetura	DDD, Clean Architecture, Hexagonal, SOLID, Event-driven, TDD
DevOps	Git, Docker, CI/CD, GCP, Azure DevOps, Terraform, Grafana, Jaeger
Jogos	Unity, Unreal Engine 5, C#, C++, Gameplay Ability System, State Machines, Data-driven Design
IA para jogos	HTN, GOAP, Behavior Trees, Utility AI, Reinforcement Learning, Multi-agent, Pathfinding

Certificações

- Game Design and Development 1: 2D Shooter — Michigan State University (mai 2026)
- Advanced Topics on Software Testing and Quality Assurance — UFG (ago 2024)

Idiomas

- Português — nativo
- Inglês — avançado (C1, uso profissional)