

Miguel Minotti

Product Engineer | IA aplicada e engenharia full stack

Brasil (UTC-3) | Remoto | Português nativo, inglês profissional | miguelminotti.mm@gmail.com

LinkedIn | Portfólio | github.com/miguelminotti | Apresentação em inglês

RESUMO

Conecto pesquisa com usuários, engenharia full stack e IA aplicada para construir produtos usados na operação. Na Retenlins, lidero a modernização comercial com C#/.NET, React/Next.js, Python e PostgreSQL, do diagnóstico à entrega e ao acompanhamento do uso. Cofundei a Youth Gaming, onde combinei engenharia em C#, direção artística e produção até o lançamento de Sophie na Steam.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Retenlins, Product Engineer

abr 2026 - atual

Indústria brasileira | Produto, software e IA para a operação

- Conduzi entrevistas com vendedores, defini prioridades e antecipei pendências para a semana seguinte ao lançamento. Desenhei fichas de pessoas e empresas e um calendário para uma equipe com pouca afinidade tecnológica.
- Construí APIs ASP.NET Core/.NET 10 com Dapper, PostgreSQL, JWT, escopo de acesso e auditoria; integrei interfaces React/Next.js e TypeScript por contratos OpenAPI.
- Integrei a IARA ao WhatsApp e ao CRM com Python/FastAPI e LangGraph, tool calling, validação, idempotência nos retries e confirmação humana antes do registro de relatórios de visita.
- Implementei RAG com pgvector e observabilidade com LangSmith e telemetria de custo/latência. Acompanhei regressões na operação e decidi o rollback de uma troca de modelo enquanto investigava.
- Migrei a precificação de Excel/VBA para um motor C# e comparei resultados com a planilha em um caso real; corriji parâmetros com a operação e habilitei comparação de custos nacionais/importados e impressão organizada.
- Defini identidade de empresas por CNPJ com unicidade no PostgreSQL e buscas normalizadas para integrar o ERP legado em SQL Server, preservando campos próprios do CRM na modernização gradual.
- Conduzo revisão de código, decisões arquiteturais e entregas com staging, Docker/Nginx e GitHub Actions; acompanho adoção por ações de trabalho e investigo falhas de produção.

Youth Gaming, Cofundador / Engenharia C# e direção de arte

2020 - 2026

Estúdio independente | Equipe remota e parceiros internacionais

- Coordenei programação e integração de Sophie: Starlight Whispers, lançado na Steam em março de 2026. Criei um interpretador de eventos com ScriptableObjects usado pelo level designer em todas as missões secundárias.
- Idealizei e conduzi a campanha de crowdfunding de cerca de R\$ 24 mil e a candidatura ao ProAC que obteve R\$ 300 mil de fomento para a produção.
- Estabeleci branches e revisão de código, isolando prefabs para reduzir conflitos em cenas. Conduzi pitches, reuniões e negociação com publisher em inglês, combinando engenharia e direção artística.

COMPETÊNCIAS

Engenharia: C#, ASP.NET Core/.NET, React, Next.js, TypeScript, Python, FastAPI, REST, OpenAPI, Dapper.

IA aplicada: LangGraph, LangSmith, Claude API, RAG, pgvector, tool calling, avaliação de LLMs, confirmação humana.

Dados e qualidade: PostgreSQL, SQL Server, modelagem de domínio, xUnit, pytest, Testcontainers, auditoria.

Entrega e produto: Docker, Nginx, GitHub Actions, CI/CD, Railway, Vercel, pesquisa com usuários, priorização e code review.

FORMAÇÃO

Física, Universidade de São Paulo (USP), São Carlos

Estudos de graduação, curso trancado. Aprendizagem autodidata em programação, design e inglês.