

Theo Diniz Viana

Desenvolvedor Fullstack · Machine Learning & Ciência de Dados

Belo Horizonte, Brasil · theodinizv@gmail.com
github.com/theokiwi · linkedin.com/in/theodinizv

Resumo

Desenvolvedor fullstack e estudante de Ciência da Computação com foco em machine learning e ciência de dados. Construo sistemas do zero, de bancos de dados e key-value stores a algoritmos de busca de IA, e aplico o mesmo rigor a trabalhos orientados a dados com Python, pandas, scikit-learn e PyTorch. Confortável em toda a stack, de APIs backend a interfaces frontend, e fluente em inglês (C2).

Habilidades Técnicas

- **Machine Learning & Ciência de Dados:** Python, pandas, NumPy, scikit-learn, PyTorch, R
- **Backend & APIs:** Node.js, Java, C/C++, C#, APIs REST, PostgreSQL
- **Frontend:** TypeScript, JavaScript, React, Angular, Next.js
- **Ferramentas & Cloud:** AWS, Git, Linux

Experiência

Desenvolvedor Fullstack, BioByte Nov 2025 – Atual

Desenvolvimento e manutenção de uma plataforma de dados na área de saúde. Conduzi a reformulação completa dos relatórios gerados pela plataforma, reconstruindo-os com foco em precisão e clareza; o trabalho virou uma das entregas mais bem recebidas do time.

Monitor, Algoritmos e Estruturas de Dados II, PUC Minas Jul 2025 – Nov 2025

Orientei estudantes em algoritmos e estruturas de dados, aprofundando meu próprio domínio do conteúdo ao ensiná-lo.

Desenvolvedor Frontend, Empresa Júnior, PUC Minas Fev 2025 – Dez 2025

Entreguei funcionalidades de frontend para projetos de clientes dentro do prazo, alinhando diretamente com stakeholders.

Projetos Selecionados

- **Busca em IA (8-puzzle):** Algoritmos clássicos de busca em IA (A*, gulosa, BFS) em Python com interface em Pygame, comparando heurísticas e estratégias de busca.
- **tp-aeds-iii:** API REST de gerenciamento de filmes apoiada por um banco de dados feito do zero, com hashing extensível e indexação por árvore B+.
- **simpledb:** Key-value store em memória inspirado no Redis, em C++, multithread sobre sockets TCP puros.
- **Site de portfólio:** Portfólio pessoal em pixel art feito com Next.js e TypeScript, publicado como site estático bilíngue.

Educação

Bacharelado em Ciência da Computação, PUC Minas 2024 – previsão 2028

Projeto interdisciplinar a cada período, com foco constante em desenvolvimento web e, cada vez mais, em ciência de dados e machine learning.

Bacharelado em Jogos Digitais, PUC Minas 2022 – 2023

Dois anos de desenvolvimento de jogos em Unity e C# antes de migrar para Ciência da Computação.

Idiomas

Português (nativo) · Inglês (C2)