

Santiago Firpo

santiagofirpo4@gmail
+351 923 317 490
linkedin.com/in/santiago-firpo
github.com/Firpython4
Portfolio: santiagofirpo.pages.dev
Porto Alegre, Brasil

Resumo

Engenheiro de Software com mais de 5 anos de experiência no desenvolvimento de sistemas em tempo real, frameworks de UI escaláveis e aplicações interativas. Anteriormente a trabalhar na Epic Games, no desenvolvimento de Fortnite mobile, com foco em sistemas de interação por toque e arquitetura de UI multiplataforma.

Experiência consolidada em desenvolvimento fullstack, jogos e tooling para desenvolvimento. Experiência no desenho de infraestruturas reutilizáveis de produto e trabalho em ambientes de produção à escala.

Especializações

- Sistemas de interação em tempo real (baixa latência, processamento de input)
- Arquitetura de UI escalável e plataformas frontend
- Ecossistema frontend moderno (TypeScript/React)
- Tooling para desenvolvimento e frameworks internos

Experiência Profissional

Epic Games | Software Engineer (Sistemas / UI)

Maio 2023 – Abril 2026

- Desenho e implementação de sistemas de interação e input em tempo real para plataformas mobile, num ambiente de produção à escala (Fortnite).
- Construção e manutenção de frameworks reutilizáveis de UI e interação utilizados por múltiplas funcionalidades e equipas.
- Contribuição para sistemas partilhados e infraestrutura transversal, melhorando consistência e fluxos de desenvolvimento.
- Trabalho em sistemas sensíveis a performance, com restrições de latência, responsividade e comportamento multiplataforma.

Aquiris Game Studio | Software Engineer

Outubro 2022 – Maio 2023

- Responsável pelo desenvolvimento de sistemas client-side e funcionalidades interativas em aplicações mobile e multiplataforma.
- Desenho e manutenção de pipelines de CI/CD utilizando Jenkins e GitHub Actions.
- Colaboração com equipas de engenharia, design e produto para entrega de sistemas em produção.

Aquiris Game Studio | Junior Software Engineer

Abril 2022 – Outubro 2022

- Implementação de sistemas de UI e funcionalidades interativas em ambientes baseados em Unity.
- Contribuição para a arquitetura client-side e sistemas de gameplay.

Aquiris Game Studio | Estagiário

Março 2020 – Abril 2022

- Início da experiência profissional em desenvolvimento de software com Unity e C#.
- Contribuição para sistemas de gameplay e ferramentas internas.

Projetos Selecionados

Fortnite

Trabalho em sistemas de interação mobile em tempo real e arquitetura de UI num ambiente live-service. Contribuição para frameworks reutilizáveis e sistemas compartilhados entre equipas.

Wonderbox: The Adventure Maker

Desenvolvimento de sistemas de gameplay e funcionalidades online com Unreal Engine. Contribuição para integração e pipelines de deployment (Jenkins e GitHub Actions).

Looney Tunes: World of Mayhem

Implementação de sistemas de UI em Unity. Desenvolvimento de ferramentas internas para otimização de workflows de UI, automatizando a conversão de designs Adobe XD para Unity.

Open Source e Projetos

Typefs

Abstração type-safe de sistema de ficheiros para Node.js, utilizando inferência avançada de TypeScript. Publicado como pacote npm. Disponível em github.com/Firpython4/type-fs e npmjs.com/package/@firpy/type-fs.

Conexão Treinamento

Aplicação full-stack para gestão de academia. Atuei como líder técnico, sendo responsável pela arquitetura e desenvolvimento do sistema.

Backend desenvolvido com Spring Boot; frontend com stack baseada em React.

Projeto reconhecido como destaque na turma 2025/2 pela qualidade técnica e execução.

github.com/Firpython4/conexao-treinamento

Competências

Linguagens: C++, C#, TypeScript, JavaScript, Java, Go

Frontend: React, Next.js (App Router), ecossistema moderno de TypeScript

Backend (Conhecimentos): Node.js, desenho de APIs (REST, OpenAPI), Spring Boot

Sistemas & Engines: Unreal Engine, Unity

Infraestrutura: Docker, AWS, CI/CD (GitHub Actions, Jenkins)

Outros: gRPC, Protocol Buffers, Perforce

Educação

Licenciatura em Engenharia de Software (não concluída)

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

2022 – 2026

Idiomas

- Português Nativo
- Inglês Fluente