

JOÃO VITOR CHAVES

joaovitorchavesdesouza@gmail.com

línguas: português e inglês.

Github : jvchaaves **Linkedin :** in/jvchaaves

EXPERIÊNCIAS

Data Engineer @LOTEP

01/2026 - momento

Construí junto com meus colegas um sistema de engenharia de dados para a Loteria do Estado da Paraíba que ingere relatórios heterogêneos de operadores de apostas esportivas via pipeline configurável (metadados JSON, limpeza vetorizada e validações antifraude) e carrega os dados em um data warehouse PostgreSQL. O fluxo é orquestrado por uma arquitetura event-driven em Kafka com gateway FastAPI validado por JSON, em conformidade com a LGPD.

AI Engineer @ LembreMe

09/2025 - 03/2026.

Liderei a engenharia de IA do LembreMe, assistente pessoal conversacional que unifica gestão de lembretes, finanças, metas, tarefas e notas em linguagem natural, com integração nativa com calendar, scraping próprio para buscas de viagens, recomendações contextuais e disparo de ligações automatizadas. O núcleo conversacional usa LLM para roteamento de intenção e geração de resposta. No ecossistema o LembreMeLis, módulo de inteligência para reuniões com transcrição em tempo real via Deepgram, extração automática de tarefas, decisões, insights e perguntas em aberto, geração de notas polidas e resumos executivos no momento em que a call termina. Para consultas em linguagem natural sobre qualquer reunião passada.

AI Engineer @ ZOOX

06/2025 - 11/2025.

Desenvolvi um gerador de agentes uma aplicação web que resolve um grande gargalo do framework CrewAI: a configuração manual de agentes de IA, que é demorada, repetitiva e suscetível a erros. A ferramenta automatiza todo o processo: em vez de escrever código, o usuário apenas define o papel, objetivo e contexto do agente por meio de uma interface interativa, e a aplicação gera dinamicamente o código e a configuração prontos para uso.

Software Engineer @Editora BP

01/2026 - 05/2026

Desenvolvi uma plataforma de IA (que reduz o tempo de produção de provas comentadas de 1-2 dias para apenas 10 minutos). O sistema extrai dados de PDFs de forma automatizada e utiliza agentes RAG para gerar comentários baseados em materiais curados. O processo conta com chat interativo e revisão de especialistas (human-in-the-loop) para melhoria contínua, resultando em uma arquitetura equivalente à de um sistema de apoio à decisão com ancoragem em referência confiável.

ATIVIDADES EXTRACURRICULARES

Reasercher @ TAIL

11/2026 - momento.

TAIL (Technology and Artificial Intelligence League) é a primeira liga acadêmica do Nordeste brasileiro sobre Inteligência Artificial e Ciência de Dados, focada em aprimorar as habilidades de seus membros e oferecer oportunidades de emprego

Researcher @ Tril

03/2025 - momento.

Ingressei no TRIL Lab como pesquisador no meu segundo semestre. Colaborei em projetos aplicados de IA e engenharia de dados em parceria com empresas, contribuindo para o desenvolvimento de soluções reais envolvendo visão computacional, OCR e sistemas de business intelligence.

PREMIAÇÕES

Hackathon Winner @ Trilha

11/2024 - 04/2025

Desenvolvi o PixelMind uma plataforma web projetada para simplificar e acelerar a edição de vídeos por meio de inteligência artificial. O PixelMind democratiza a criação de conteúdo audiovisual, permitindo que usuários automatizem tarefas como cortes, transcrições e edições de forma rápida e intuitiva. Desenvolvida em apenas um mês, a solução conquistou o primeiro lugar entre seis equipes na competição organizada pela TRILHA, uma iniciativa do Tril Lab. O projeto utiliza um backend em Python com tecnologias como FFmpeg e Whisper, e uma interface moderna construída em Next.js.

SKILLS

Habilidades

Python, C, C++, Pandas, SQL, JavaScript, TypeScript, Scrapy, PyTorch, TensorFlow, Git, AWS.

Interesses

Data Science, Machine Learning, Software Engineering, Data Engineering.

EDUCAÇÃO

Ciência de Dados e Inteligência Artificial - Universidade Federal da Paraíba