BRUNO DE SOUZA BORGES

Desarrollador de Software y Especialista en Bases de Datos · Galicia, España

contato@brunoborges.dev
brunoborges.dev · github.com/brunao-souza
linkedin.com/in/brunoborges-dev

Desarrollador de software especializado en bases de datos. Construyo y pongo en producción productos — desde una plataforma competitiva de videojuegos hasta herramientas que un equipo usa cada día.

BASES DE DATOS E INGENIERÍA

Especialista en bases de datos: Modelado de datos, migraciones y consistencia bajo carga: bloqueo de filas para la economía virtual y la cola de partidas, Redis para colas, rankings y estado en vivo.

140 tablas y modelos en producción	**95** migraciones	**370+** índices y constraints	**2.500+** commits míos	**113** jugadores activos al mes	**7** servicios trabajando juntos

PROYECTOS Y SISTEMAS EN PRODUCCIÓN

BrasilMIX · edobrasil.eu

`Python · FastAPI · MySQL · Redis · React · TypeScript · Go · C# · Discord SDK`

Plataforma competitiva de CS2 para la comunidad brasileña en Europa, hecha con un equipo pequeño.

- Orquestador propio de servidores de juego
- Anti-cheat
- Highlights automáticos
- Discord Activity, web app y bot
- Economía de moneda virtual

App operativa para equipos de campo de telecom · webapp.bewnans.com

`TypeScript · React · Node · Prisma · SQLite · Playwright · Docker`

Reúne órdenes de trabajo, materiales y evidencias en un solo lugar y automatiza el trabajo administrativo de los técnicos.

- Órdenes de trabajo, materiales y evidencias en una sola app
- La usa el equipo todos los días
- Trabajo administrativo automatizado

CASOS DE ESTUDIO

- **Pool de conexiones agotado:** Las dos fugas salieron del camino crítico, y "una conexión por petición, liberada antes de I/O lento" pasó a ser regla escrita del backend.
- **Ranking sumado dos veces:** 50 partidas reprocesadas: 45 aplicadas, 5 omitidas (sin ganador), 0 fallos. Rating de cada jugador verificado contra 2000 + suma de deltas. El rebuild además destapó un techo de calibración que nunca se aplicaba, corregido a la vez.
- **89% de CPU sin carga real:** CPU del 60–89% al 19–39%; /health p50 de 55 a 2 ms y p90 de 129 a 14 ms; peticiones por cliente en el draft de 2,26 a 1,19 por segundo.

ARQUITECTURA Y AUTORÍA EN BRASILMIX

Backend web `PYTHON · EN EQUIPO` — Login con Discord, cola y draft, rankings, economía de moneda virtual y la API de administración. Principal contribuidor.

Bot de Discord — donde empezó todo `PYTHON · MÍO` — Empezó como MixBot, mi bot independiente (528 de sus 555 commits son míos): cola por canal de voz, ELO, partidas vía RCON + MatchZy, detección de smurfs. Hoy /mix abre toda la plataforma.

Plugins de partida `C# · MÍO` — MatchGuardian y un MatchZy adaptado: reglas de partida, pausas y eventos en vivo enviados al backend.

Highlights automáticos `PYTHON · MÍO` — Lee la demo de la partida, detecta multi-kills, clutches y aces, los graba con OBS y codifica los clips.

Discord Activity, web y consola admin `TYPESCRIPT · EN EQUIPO` — La app que los jugadores usan dentro de Discord: cola, perfil, skins, torneos — además de la web pública y la consola de administración.

Orquestador de servidores `GO · CONTRIBUÍ` — Decide dónde corre cada partida y arranca servidores de CS2 bajo demanda en varias VPS.

Anti-cheat MixAC `GO · C# · MÍO` — Cliente en el PC del jugador, plugin en el servidor y una API que une ambos a la partida.

STACK TÉCNICO

Frontend: React, TypeScript, Vite, Tailwind CSS

Backend: Python, FastAPI, Node, Go, C# / .NET

Bases de datos: MySQL, SQLite, Redis, SQLAlchemy, Alembic, Prisma

Infra y automatización: Docker, VPS propia, Playwright, Discord SDK, ffmpeg

FORMACIÓN Y ACTIVIDAD ACTUAL

Socio y Desarrollador de Software — Bewnans (bewnans.com)

Grado en Programación (en curso)