

Yuri Y. Vieira Sugano

R. Jaracatiá 305, São Paulo, Brasil · (11) 99647-6219 · yuri@artelonga.com.br



Engenheiro de software e dados, e neurocientista. Constrói e publica serviços web full-stack sozinho (Rust/Axum, SvelteKit, Node), com sólida experiência em dados/ML (Python, Spark, PLN). Todos os sistemas em produção.

Experiência

Fundador — [ArteLonga](#) 2024–atual

Serviços web para pequenos negócios — 6 deployments em produção (Rust/Node na Fly.io).

Quant — PointSet Technologies 2024–2026

Sistemas quantitativos e inteligência para mercados financeiros.

Senior Data Scientist — Propz 2023–2024

Liderança de projetos e arquitetura técnica para analytics de varejo/negócios em sistemas de big data (Apache Spark, Delta Lake); alinhando prioridades de negócio à entrega.

Técnico de Pesquisa — Universidade de Chicago, Neurobiologia 2018–2023

Aquisição, processamento e interpretação de dados; gestão de equipe e projetos; ensino e comunicação científica.

Antes: Monitor de Estatística, U. de Chicago (2019–2020); Gerente de Laboratório, U. de Chicago (2015–2017); Assistente de Pesquisa, Instituto Butantan — bolsista FAPESP (2012–2013).

Formação

Bacharelado em Neurociência (concentração em Química), Universidade de Chicago, 2018–2022 — GPA 3,7/4,0. Foco: neurociência do comportamento social.

Habilidades

Linguagens: Python, R, JavaScript/TypeScript, Rust, Scala, SQL.

Dados & ML: Apache Spark, Delta Lake, scikit-learn, TensorFlow, spaCy, UMAP, DBSCAN, OpenCV.

Web & Infra: SvelteKit, Axum, Node; Docker, Fly.io, Git, Jenkins, Azure; AWS (S3, EC2, EMR, QuickSight), GCP.

Ferramentas: Markdown, LaTeX, Vim, Obsidian, Quartz.

Portfólio Técnico

co — plataforma de conteúdo colaborativo, sync em tempo real · *Rust/Axum, SvelteKit, LiteFS*

rfq — motor de precificação RFQ em tempo real (Avellaneda-Stoikov) · *Rust/Axum*

yggdrasil — host de jogos Godot 4 / WASM · *Rust/Axum, WASM*

SensorySpeech — PLN para descrições sensoriais · *Python, scikit-learn, spaCy, UMAP, DBSCAN*

ProprioSuite — pacote para testes proprioceptivos · *Python, TensorFlow, SQL, OpenCV*

Bystander Effect in Rats — análise estatística de comportamento social · *R, mineração de dados*

Publicações & Patente

- [Vieira Sugano, Y. Y., et al. \(2022\). Helping can be motivated by non-affective cues in rats. *bioRxiv*.](#)
- [Havlik, J. L., Vieira Sugano, Y. Y., et al. \(2020\). The bystander effect in rats. *Science Advances*.](#)
- Madelaire, C. B., Vieira Sugano, Y. Y., et al. (2020). Challenges of dehydration in invasive toads. *Behavioral Ecology and Sociobiology*.
- **Patente:** [Theseometer for Measuring Proprioception Performance](#) — US 11.589.798 B2, Universidade de Chicago.

Bibliografia completa & referências: neuro.artelonga.com.br/2026-05-29.