

INFORMAÇÃO PESSOAL



André Gomes Barbosa

 R. da Sra. da Ajuda 205, Alvarães, 4905-205 Viana do Castelo (Portugal)

 918168676

 andre_barbosa9@hotmail.com

 <http://paginas.fe.up.pt/~ei10026/agbarbosa/>

 Skype andre.gomes.barbosa

Sexo Masculino | **Data de nascimento** 24/11/1992 | **Nacionalidade** Portuguesa

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

15/02/2016–31/12/2017

Software Developer

Withus-Inovação e Tecnologia Lda, Aveiro (Portugal)

Desenvolvimento de actividades na secção de Sistemas de Suporte às Operações para Altice Labs - PT Inovação:

- Colecta de dados de desempenho de telecomunicações e configuração para bases de dados de Oracle assim como MongoDB. Ditos dados são colectados directamente da rede da telecomunicação de um cliente, conforme solicitado;
- Programação de scripts Python para o desenvolvimento da estrutura de tratamento e processamento de dados principal;
- Mapeamento em XML da informação a colectar das redes associadas ao projecto;
- Utilização do protocolo SSH para a configuração e navegação em servidores remotos;
- Utilização do protocolo SNMP para pedidos a equipamentos de rede.

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

01/09/2010–29/07/2015

Mestrado em Engenharia Informática e Computação

Nível 7 QRQ

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Porto (Portugal)

Média final de 14 valores em 20 incluindo:

- Algoritmos e Estrutura de dados (C++ - 15 valores)
- Bases de dados (SQL/UML - 14 valores)
- Laboratório de Programação Orientada por Objectos (Java - 15 valores)
- Metodologias Ágeis de Desenvolvimento de Software (17 valores)
- Dissertação - "Platform for Educational games generation" (Construct2/XML - 16 valores)

COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna Português

Outras línguas

Inglês

COMPREENDER		FALAR		ESCREVER
Compreensão oral	Leitura	Interação oral	Produção oral	
C1	C1	B2	B2	C1

Níveis: A1 e A2: Utilizador básico - B1 e B2: Utilizador independente - C1 e C2: Utilizador avançado
Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas

Competências de comunicação

Boa capacidade de comunicação adquirida através da experiência académica e profissional; Conhecimentos adquiridos na Unidade Curricular "Proficiência Pessoal e Interpessoal" durante percurso académico.

Competências de organização

Boa capacidade de coordenação adquirida em projectos de Desenvolvimento de Software com equipas de 2~8 pessoas.

Competências digitais

AUTOAVALIAÇÃO				
Processamento de informação	Comunicação	Criação de conteúdos	Segurança	Resolução de problemas
Utilizador independente	Utilizador independente	Utilizador independente	Utilizador avançado	Utilizador avançado

Competências digitais - Grelha de auto-avaliação

- Linguagens de Programação: Python, C, C++, Java, UML, XML, HTML, CSS, JSON, SQL;
- Sistemas Operativos: Windows, Linux;
- Controlo de Versões: Git e SVN;
- IDE's: Visual Studio, Eclipse, Sparx Enterprise Architect;
- Metodologias: Scrum, Object-Oriented Programming (OOP), Test driven development;
- Outros: MongoDB, Microsoft Office e LaTeX.

Carta de Condução B

ANEXOS

- AcademicProjects.pdf

AcademicProjects.pdf

Projects

1. Project Management Laboratory – Bulla

The Bulla project originated from the idea of developing a system that allows a retail customer to verify the authenticity of products belonging to a certain brand or producer, using only an Android smartphone. With a system like this, both the customer and the producer gain benefits, since the customer will trust the producer's product, thus increasing the reputation of that brand. On top of that, with the reading of NFC tags that are imprinted in the labels of the products, it is possible to send to the system's server the information of where and when the readings took place. This data collection gives the brand the opportunity to extract some valuable conclusions through the analysis of all the information collected.

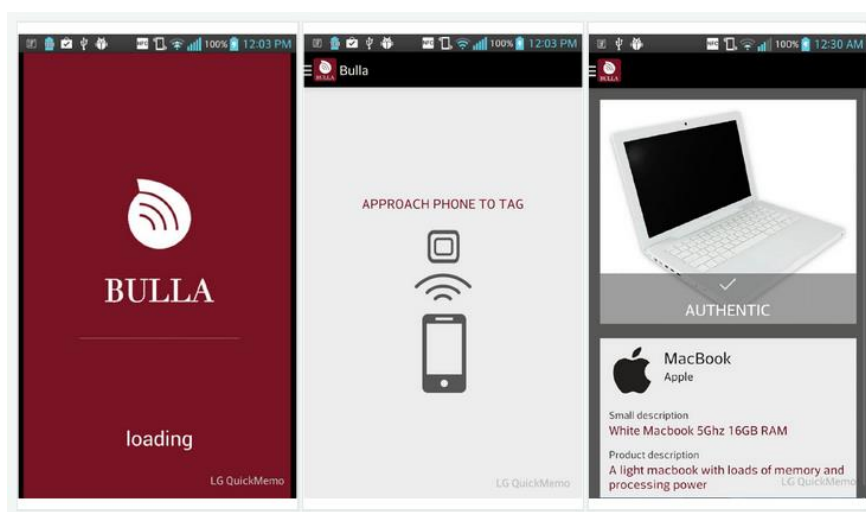


Figure 1: Bulla's main functionalities.

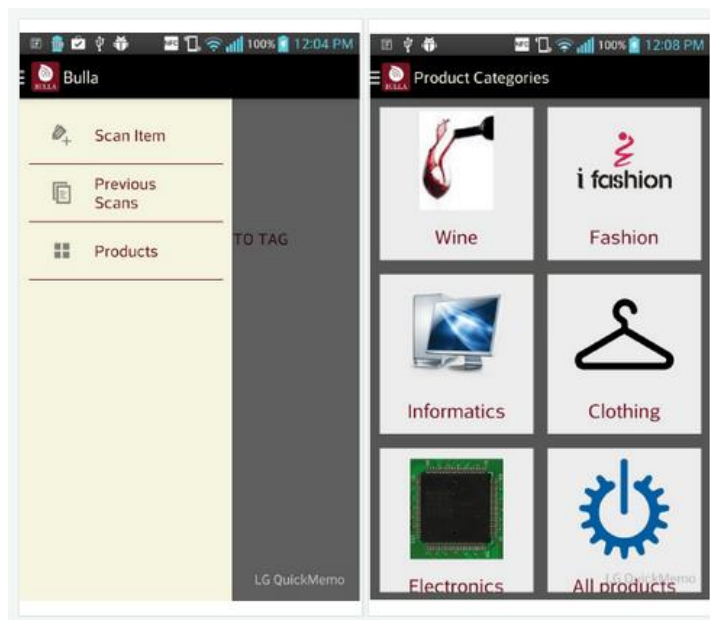


Figure 2: Bulla's side menus and categories.

2. Database and Web Applications Laboratory – MYT

MYT stands for “Manage your time” and, like the name suggests is a tool that functions like a timetable in order to help the user organize his/her schedule. The aim is to ease time and team members’ management, especially for college students. Hopefully, this app will allow students to organize their activities, managing and estimating the time need for each activity. FEUP students should also be able to load their current curricular units. The following are screenshots from an example account we used for presentation.

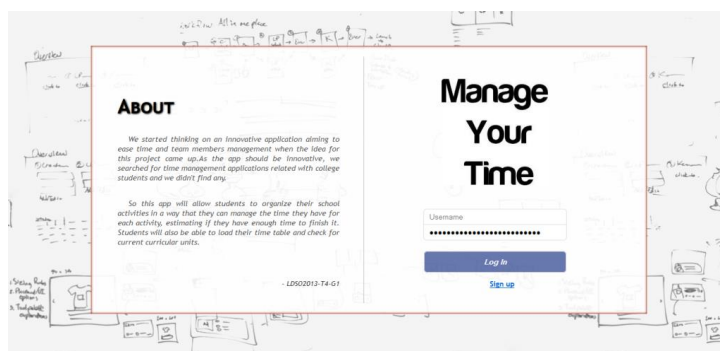


Figure 3: MYT Login page.



Figure 4: MYT timetable/landing page.

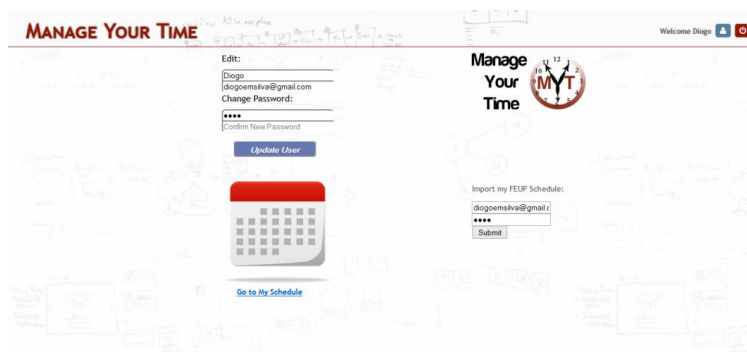


Figure 5: MYT Settings page.

3. Thesis – Platform for Educational Games Generation

The development of games for education is a growing area of research. Over the past few years, studies point out that the use of games as a supplement to traditional learning is much more efficient and motivational than just using the traditional teaching method. These are called serious games. This work aims to extend and improve a previous game developed to learn software testing as the contents of the game are loaded from a XML file which would be separated from the game implementation. The game itself, iLearnTest, consists of several challenges which cover various themes regarding software testing learning. Since the content is saved to and loaded from a separate file from the game implementation, it becomes easier to create and edit new levels or even new games for different topics, simply by editing a XML file. This new approach turns iLearnTest into a framework rather than a game in the sense that it is possible to use the same game(s) as templates for the learning process of a variety of themes. You can access and read the final dissertation through the following link:

<https://paginas.fe.up.pt/~ei10026/agbarbosa/files/PlatformForEducationalGamesGeneration.pdf>