


INFORMAÇÃO PESSOAL Paulo Alexandre Lopes Abreu



 Caminho da ladeira entrada 71 porta 12, 9020-089 Funchal (Portugal)

 927259035

 Alexandreabreu46@hotmail.com

 Skype Alexandreabreu46

Website: <https://alexandreabreu46.site>

Sexo Masculino | **Data de nascimento** 02/11/1990 | **Nacionalidade** Portuguesa

DECLARAÇÃO PESSOAL Competências na área da Programação ganhas na licenciatura de Engenharia Informática - Universidade da Madeira

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

01/06/2009 **Estagio**

Elomadeira, Funchal (Portugal)

Montagem de bastidores em empresas situadas na Região Autónoma da Madeira; Instalação e o planeamento da distribuição de cabos e demais equipamentos; Teste de qualidade da rede;

01/10/2009–31/10/2010 **Bartender**

Minibar, Funchal (Portugal)

- Atendimento ao cliente;
- Trabalho em equipa; -
Dinâmica profissional.

05/09/2011–30/08/2016 **Operador de loja**

Worten - Equip para o Lar, SA., Funchal (Portugal)

- Chefe de equipa da secção de Telecomunicações;
- Suporte ao Responsável de Loja;
- Abordagem ao cliente;
- Organização dos arquivos da secção;
- Análise de vendas da secção, pedido de novidades, controlo de stocks da
- Dinâmica comercial;
- Trabalho sob pressão;
- Trabalho em equipa nas diversas áreas anteriormente como Informática, som e imagem e actualmente nas telecomunicações.

Curriculum vitae

01/09/2016–21/03/2018

Software Developer

TVApp Agency Ltd. (Funchal)

- Desenvolvimento de sistema de gestão de conteúdos (Digital Media)
- Desenvolvimento de API para transportar esses dados para as diversas plataformas
- Estruturar Base de dados para as diversas aplicações desenvolvidas.
- Code debug a nível de backend / frontend
- Desenvolvimento de front-end do CMS (uso de framework Bootstrap)
- Desenvolvimento de RESTful API para transporte de informação para poder ser visualizada em diversas plataformas tais como mobile / tv / web.
- Capacidade lógica de resolver problemas de grande complexidade de informação a ser transportada;
- Capacidade de benchmark para tempos de resposta da API e o que pode afectar na app

22/03/2018–Presente

Full stack Developer

Nearsoft Solutions (Funchal)

- Desenvolvimento de procedimentos para auxiliar base de dados para controlo e monitorização de sistema de base de dados;
- Prestação de consultoria à empresa Orbis MES , para sistemas de base de dados na industria de comida/bebida, e sistemas de controlo/prevenção e apoio à decisão.
- Com apoio à ferramenta Telerik Report , criação de plataforma genérica de sistema de reports para poder servir de base de apoio à industria alimentar/bebidas para verificação de valores obtidos nos PLCs.
- Criação / manutenção de Internet Banking para diversos bancos, visando a mais valia do banco digital para cliente final;
- Gestão técnica de equipa na Macedónia, sob comunicação em inglês;
- Desenvolvimento da capacidade de análise de problema e reflexão qual melhor abordagem a seguir;
- Gerir plataforma de conteúdos para disponibilizar em diversos canais de comunicação dos bancos;
- Instalar / atualizar novas versões dos diversos projectos (DevOps);
- Criação de páginas responsivas para diversos clientes/projectos usando CSS mais nomeadamente framwork Bootstrap;
- Desenvolvimento de diversos projectos sob containers (Docker) e com código do projecto (Gitlab) no seu interior de forma a simplificar/reduzir dependências, e facilitar o seu desenvolvimento a novos membros, sendo código revisto por diversos linters (html,css,js,blade) e posteriormente feito o deploy para as múltiplas instacias dos projectos (dev / staging / production)
- Desenvolvimento de base de dados relacionais (MySQL) para suporte a varias aplicações, usando o Eloquent (ORM) de Laravel para obter e manipular os dados obtidos para apresenta-los num front-end (web ou mobile);
- Integração com SDK/API's de terceiros para onboard de abertura de conta bancária online;
- Desenvolvimento de portal de Video chamada usando Twilio SDK;

01/09/2006–01/06/2010 **Certificado de Técnico de Informática**

Nível 3 QRQ

Escola Secundária Francisco Franco, Funchal (Portugal)

Geral:

-Inglês, Francês, Português, Matemática, Físico-Química, Educação Física e Desporto, Filosofia.

Profissional

Bases de Programação, Aplicações Informáticas, Planeamento e Montagem Equipamentos Redes , Tecnologias informáticas, Projecto de Redes, Tecnologias de Informação e Comunicação.

Engenharia Informática

18/09/2010–31/01/2014

Universidade da Madeira, Funchal (Portugal)

- Calculo I
- Matemática Discreta
- Retórica e Comunicação
- Ciências Experimentais
- Mecânica e Ondas
- Métodos Numéricos e Investigação Operacional
- Sistemas Digitais
- Probabilidade e Estatística
- Introdução às ciências Empresariais
- Pensamento Crítico
- Estruturas de Dados e Algoritmos
- Teoria e Fundamentos da Computação
- Programação Orientada a Objectos
- Paradigmas da programação
- Arquitectura de Computadores
- Lógica Computacional
- Engenharia de Requisitos
- Inteligência Artificial
- Sistemas Operativos
- Redes e comunicação de dados
- Teoria das Linguagens e Compiladores
- Interacção Humano-Computador
- Sistemas gestores de bases de dados
- Processo e métricas de software

COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna

português

Outras línguas

inglês

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

Níveis: A1 e A2: Utilizador básico - B1 e B2: Utilizador independente - C1 e C2: Utilizador avançado [Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas](http://europass.cedefop.europa.eu)

Competências de comunicação Boa capacidade de comunicação adquirida como Vendedor de Loja; Boa argumentação ao cliente adquirida como Vendedor de Loja, e também em reuniões com os clientes falando sobre os projectos da empresa.(Análise de requisitos, sprints, etc).

Competências de organização ▪ Boa capacidade de coordenação (Actualmente responsável por uma equipa de 3 vendedores)

- Boa capacidade de liderança adquirida por ficar responsável da secção das telecomunicações
- Boa capacidade de gestão de tempo ganho enquanto estudava e trabalhava, pois o curso tinha muitos projectos por fazer e necessitava um bom tempo, da minha parte.

Competências relacionadas com o trabalho

- Bom domínio de controlo de vendas/Produtos (atualmente responsável das Telecomunicações)
- Dinâmica comercial
- Auto-motivado
- Trabalho com objectivos
- Trabalho sob pressão
- Interação em equipa
- Pontual e assíduo
- Compreensivo
- Pró-ativo.

Competências informáticas

- Domínio das ferramentas do Microsoft Office;
- Conhecimento de software multimédia (Adobe Photoshop, Sony Vegas, MovieMaker, Paint) para algumas tarefas pessoais;
- Conhecimento de várias linguagens de programação como Java, C, C++, PHP, Assembly, HTML, Visual Basic, Pascal, SQL, Prolog;
- Conhecimento mais profundo de Java, HTML+CSS+PHP+SQL, C++
- Domínio do planeamento e montagem de uma rede
- Conhecimento como montar o hardware que compõe um Computador de secretária.
- Desenvolvimento de sistema CRM / CMS através de Framework PHP Laravel edesenvolvimento de API para transporte de dados, obtendo o conhecimento do fluxo de informação desde a base de dados até a aplicação.
- Conhecimentos em diversas frameworks tais como Laravel, Bootstrap, jQuery, React
- Conhecimento de API como Google, Stripe, Facebook
- Conhecimento em MySQL / phpmyadmin
- Conhecimentos em desenvolvimento de uma RESTful API
- Desenvolvimento de procedimentos em T-SQL em base de dados relacionais.
- Aquisição de conhecimento sobre funções CLR para poder fazer a passagem de um JSON a instrução de inserção em SQL, em versão mais antiga de SQL server.
- Desenvolvimento de Shell scripts para automatização de algumas tarefas mais básicas do quotidiano;

Carta de Condução B1, B

INFORMAÇÃO ADICIONAL

Distinções e prémios

Melhor Vendedor de 2014 - Worten Madeira Shopping

Projetos

Foram feitos vários projectos a título académico, sendo um deles a “Batalha naval” em C++ em que jogávamos contra o computador com as regras habituais do tradicional jogo. Para outra unidade curricular foi feito um simulador de rede de telemóveis em Java em que funcionava de acordo como uma operadora de redes, para essa mesma unidade curricular foi criado um jogo arcade de defender a base em Java e implementada alguma Inteligência artificial na personagem, e gerava níveis aleatórios de forma a dar alguma dinâmica ao jogo.

Foi criado também um quiosque virtual para a loja do cidadão, em que funcionava do género de máquina de tickets, sendo este feito em Assembly e para a mesma unidade curricular foi programado em Assembly/C um robot/carro que seguia uma trajetória, sendo que estava

programado de forma a tomar o melhor caminho possível.

Foi montado um robot para se mexer tipo "xadrez" para fugir do inimigo , sendo este programado em linguagem C com as diversas heurísticas aprendidas na unidade curricular Inteligência Artificial.

Criação de páginas de inserção de dados de utentes para apoio ao trabalho efetuado no Sistema Hospitalar da unidade Pedagógica , em que utilizamos SQL, HTML, CSS e PHP para as validações dos dados inseridos pelos funcionários.

Criação de uma aplicação que dava cartas de notificação ao utilizador, com informação sobre saúde, trabalho entre outras categorias. Utilização da ferramenta IntelXDK em que gerava aplicação para

várias plataformas como Android, iOS, Windows. Incluindo neste projecto a metodologia SCRUM aprendida na unidade curricular Processos e Métricas de Software.

O ultimo projecto foi um simulador de uma Loja em C, para aplicar conhecimentos de concorrência e sincronização entre tarefas e a comunicação entre processos. Tínhamos dois ficheiros um Monitor e um Simulador em que havia sincronização entre ambos, usando semáforos para controlo das operações envolvidas neste programa. Sendo este projecto no âmbito da unidade Curricular Sistemas Operativos.

Mais recentemente foi-me dada a oportunidade de integrar um pequeno projecto de criação de uma plataforma digital de classificados(*) em que consegui aprofundar um pouco mais o meu conhecimento em html,css,php e alguma coisa de javascript. Foi uma iniciação a projectos fora do ambito universitário e que deu para ganhar alguma responsabilidade com tempos/metast a atingir. Aprendi tambem como manipular imagens vectoriais trabalhando com o software Inkscape para mapa vectorial da plataforma. O maior desafio foi as variações de ambientes sobre que a plataforma poderia correr e que foi concluido com sucesso através de media queries, com um css bastante responsivo.

Atualmente estou a criar uma plataforma de notícias , que irei escrever para ser distribuidas, atraves de uma plataforma CMS ,dando uso a todo o conhecimento adquirido de PHP, HTML, CSS, JavaScript, as diversas frameworks tais como Laravel, Bootstrap, jQuery.

link para o mesmo: <https://www.cinforme.net>

Disponho de um site pessoal na qual pode encontrar mais alguma informação sobre mim em: <https://alexandreabreu46.site>

Actualmente para poder ter algum conhecimento sobre o desenvolvimento sobre aplicações móveis estou pessoalmente criando projecto com React Native.

ANEXOS

(*) Link: www.dextaque.com

Conclusao da LEI - UMa.jpg

Conclusao da LEI - UMa.jpg

InfoAlunos : Serviço de Informação dos Alunos, v3.1
Paulo Alexandre Lopes Abreu -
Tempo de sessão restante: 67%

UNIVERSIDADE da MADEIRA

Curso - Planos de Conclusão

Curso: Engenharia Informática (1º Ciclo, 2013/14, Sem Ramos - Especialidades)

Relatórios: 2014/15

Relatório(s): Ficha de Aprovação para Bolonha

Formato(s): PDF

Gerar Relatório >>

✓ O aluno ESTÁ em condições de CONCLUIR o curso seleccionado. [Sujeito A CONFIRMAÇÃO pela Unidade de Assuntos Académicos].

Quadro de RESUMO Verificação das Regras de Conclusão de Curso

Regra	Área Científica	Nível	ECTS Mínimo	ECTS Aplicados	
430	(29) Formação Científica, Cultural, Social e Ética (29) Formação Científica, Cultural, Social e Ética (29) Formação Científica, Cultural, Social e Ética (29) Formação Científica, Cultural, Social e Ética	(1) Básico (2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	37,5	37,5	✓
431	(10) Matemática (10) Matemática (10) Matemática (10) Matemática	(1) Básico (2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	15	15	✓
432	(10) Matemática (10) Matemática (10) Matemática (10) Matemática	(2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	22,5	22,5	✓
433	(7) Física (7) Física (7) Física (7) Física	(1) Básico (2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	7,5	7,5	✓
434	(38) Informática (38) Informática (38) Informática (38) Informática	(1) Básico (2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	15	15	✓
435	(38) Informática (38) Informática (38) Informática (38) Informática	(2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	45	45	✓
436	(38) Informática (38) Informática (38) Informática (38) Informática	(2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	15	15	✓
437	(196) Interação Humano Computador (196) Interação Humano Computador (196) Interação Humano Computador (196) Interação Humano Computador	(2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	7,5	7,5	✓
438	(139) Electrónica (139) Electrónica (139) Electrónica (139) Electrónica	(1) Básico (2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	7,5	7,5	✓
439	(109) Redes (109) Redes (109) Redes (109) Redes	(2) Intermediário (3) Avançada (5) Especializada	7,5	7,5	✓

Média Ponderada = 12,458



