

Guilherme Beccato Stern

(11) 97353-5558 • guilherme.stern@usp.br
[pertodomato \(github.com\)](https://github.com/pertodomato)

20 anos

EDUCAÇÃO

Escola Politécnica da USP

Engenharia mecatrônica - terceiro ano, quinto semestre

São Paulo, SP

2023-2027 (conclusão prevista)

EXPERIÊNCIA

Polichain – Grupo de estudos de blockchain da Poli-USP

São Paulo, SP

Membro- Aprendi sobre blockchain e desenvolvimento web.

(agosto/2023–março/2024)

Thunderatz – Grupo de robótica da Poli-USP

São Paulo, SP

Membro de mecânica – desenvolvi soft skills, como trabalho em grupo, métodos de fabricação e participei da

Robocore experience, a maior competição de robótica do Brasil.

(março/2024 – presente)

Turing – Grupo de inteligência artificial da USP

São Paulo, SP

Membro de reinforcement learning – aprendi sobre os conceitos básicos de IA e ciência de dados, e me aprofundei na área de aprendizado por reforço, desenvolvendo projetos e apresentações.

(março/2024 – presente)

Iniciação científica (com bolsa do CNPQ)

São Paulo, SP

Pesquisa de novos métodos para otimização de redes neurais, tanto com pruning tanto com distillation.

(outubro/2024 – presente)

LINGUAGENS

Python - intermediário (familiaridade com bibliotecas: numpy, seaborn, scikit-learn, matplotlib, pytorch, etc)

C, C++ - iniciante (Li o livro *Jumping into C++* do Alex Allain)

JS, CSS, HTML, C#, Bash

PROJETOS

[Github: pertodomato](#)

Hackaton banco pine - terceiro lugar

(2024)

- Implementação de um chatbot capaz de usar APIS em C# para atender clientes do banco de forma automática e natural, gerando contratos e pegando cotação de moedas em tempo real.

Implementação do algoritmo de otimização de um MDP no ambiente gridworld.

(2024)

- Feito totalmente do zero, para demonstrar conhecimento do algoritmo de otimização de um Markov Decision Process e implementação de ambientes de aprendizado de reforço.

Implementação do algoritmo de Monte Carlo, no ambiente racetrack.

(2024)

- Feito totalmente do zero, para demonstrar conhecimento do algoritmo de Monte Carlo e implementação de ambientes de aprendizado de reforço.

Implementação do algoritmo de SARSA e Q-Learning, no ambiente windy-gridworld.

(2024)

- Feito totalmente do zero, para demonstrar conhecimento dos algoritmos de diferença temporal SARSA e Q-Learning, e implementação de ambientes de aprendizado de reforço.

Rede neural para treinar um agente pro ambiente lunar lander, e containerização do programa

(2024)

- Feito usando PyTorch, Gymnasium e Docker para demonstrar conhecimentos dessas bibliotecas e de redes neurais. Além disso, containerizei para mostrar que sei o básico de Docker.

IDIOMAS

Português: **nativo** Inglês: **avançado** – Fiz curso de inglês por mais de 6 anos. Espanhol: **intermediário**

CURSOS

The Odin Project: foundations (webdev)

(2023)

University of Alberta: fundamentos de aprendizado por reforço (sem certificado)

(2024)

University of Alberta: métodos de aprendizado baseados em amostras (sem certificado)

(2024)

Columbia University Applied Machine learning

(finalizado em ago/2024)