



CARLOS MAGNO

ENGENHEIRO DE SOFTWARE

carlosmagnos1005@gmail.com

PERFIL PROFISSIONAL

Estudante de Engenharia de Software, atualmente no 4º período, com experiência prática em JavaScript, Flutter, bancos de dados e desenvolvimento de jogos na Unity. Participei de projetos acadêmicos e pessoais nas áreas de front-end, mobile e jogos digitais, aplicando boas práticas de programação e design. Tenho perfil autodidata e busco constantemente evoluir minhas habilidades técnicas e contribuir para soluções criativas e funcionais.

HABILIDADES

- Trabalho em equipe;
- Liderança;
- Pensamento criativo;
- Resolução de problemas;
- Programação.
- Facilidade em trabalhar com metodologias ágeis (Scrum, Kanban).
- Conhecimento em Git para versionamento e trabalho colaborativo.

IDIOMAS

- Português - Nativo
- Inglês - Básico
- Espanhol - Básico

Projetos Acadêmicos e Pessoais

- Trabalhei no desenvolvimento de jogos 3D na Unity com C#, aplicando princípios de física e lógica de programação para criar experiências interativas e funcionais.
- Criei aplicativos móveis utilizando Flutter e Dart, com foco em UI responsiva e integração com APIs externas.
- Trabalhei com bancos de dados relacionais e não-relacionais em projetos acadêmicos, utilizando MySQL e Firebase para gerenciar dados de usuários e autenticação.
- Participei de projetos front-end utilizando JavaScript, HTML e CSS, incluindo consumo de APIs REST.

Cursos Complementares

- HTML e CSS
- JavaScript
- Desenvolvimento de Jogos com Unity e C#
- Banco de Dados com MySQL

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Bacharelado em Engenharia de Software

Universidade Evangélica de Goiás • 2024 – 2027 (em andamento)

- Em andamento – atualmente no 4º período.
- Desenvolvimento de aplicações com foco em boas práticas de programação e estruturação de código.