



Daniel Santos

Data de nascimento: 14/12/2001 | **Nacionalidade:** Portuguesa |

Número de telemóvel: (+351) 933269211 (Telemóvel) | **Endereço de email:**

daniel.am.santos.2001@gmail.com |

Endereço: 1º de Maio nº4, Serredade, 3060-354, Cantanhade, Portugal (Casa)

● SOBRE MIM

Sou uma pessoa empenhada e tenho orgulho na minha capacidade de absorver conhecimento (fast learner).

Desde pequeno aprendi a enfrentar os desafios como oportunidades e acredito que todas as experiências, independentemente da sua natureza, contribuem para o meu caratér.

● EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

09/2019 – 07/2022 Oliveira do Hospital, Portugal

LICENCIATURA DE ENGENHARIA DE INFORMÁTICA Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Oliveira do Hospital

- Programação para a internet
- Programação para android
- Inteligência artificial com python
- Desenvolvimento de software em java
- Desenvolvimento de tecnologias de jogos em java
- Redes de computadores
- Gestão de projetos
- Prática com frameworks (LibGDX, Slim, Laravel)

Endereço Rua Gen. Santos Costa 4, Oliveira do Hospital, 3400-124, Oliveira do Hospital, Portugal |

Sítio Web <https://www.estgoh.ipc.pt> | **Área de estudo** Engenharia Informática | **Classificação final** 13 |

Nível no QEQ Nível 6 QRQ | **Classificação nacional** 13 | **Tipo de créditos** ECTS | **Número de créditos** 180 |

Tese Desenvolvimento de um jogo com a framework LibGDX

08/2022 – 06/2023 Coimbra, Portugal

ESPECIALIZAÇÃO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE Instituto Superior de Engenharia

- Aquisição de conhecimento teórico e prático na área de engenharia de requisitos;
- Conhecer e aplicar padrões de desenho de APIs;
- Conhecer e aplicar metodologias ágeis e tradicionais de desenvolvimento de software;
- Analisar e preparar um conjunto de dados;
- Selecionar e aplicar as técnicas de machine learning adequadas sobre os dados recolhidos para inferir padrões sobre contexto e as suas dimensões;
- Utilizar bases de dados NoSQL e NewSQL;
- Testes de Software.

Endereço Rua Pedro Nunes, 3030-199, Coimbra, Portugal | **Sítio Web** <https://www.isec.pt> |

Área de estudo Engenharia Informática

● COMPETÊNCIAS LINGUÍSTICAS

Língua(s) materna(s): **PORTUGUÊS**

Outra(s) língua(s):

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

Níveis: A1 e A2: Utilizador de base; B1 e B2: Utilizador independente; C1 e C2: Utilizador avançado

● **COMPETÊNCIAS DIGITAIS**

C | C# | Python | Git GitHub | HTML/HTML5 CSS/CSS3 JavaScript PHP JAVA | Framework Slim | Muito bom domínio em frameworks de programação (Laravel, Angular, ReactJS) | LibGDX | Redes de Computadores | Conhecimentos em Windows, Linux | Servidores Linux | REST API (RESTful API) | Android Studio | Orange Data Mining | SQL | Godot Game Engine | C/C++ (Arduino) | Unity Game Engine

● **CARTA DE CONDUÇÃO**

Carta de condução: B1

Carta de condução: B

● **COMPETÊNCIAS DE GESTÃO E LIDERANÇA**

Gestor de Projeto

Na licenciatura, no âmbito da cadeira Gestão de Projeto, aprendi a gerir um projeto de informática com uma equipa de 10 pessoas (do tratamento de burocracia e validação do projeto, ao desenvolvimento e testagem do software para entrega ao cliente).

Ligação https://1drv.ms/u/s!AsbMqTL9-o62ilP1AaLv_sRZQMhJ?e=ozqhwP

● **COMPETÊNCIAS SOCIAIS E DE COMUNICAÇÃO**

Forte aptidão social

Desde o início da candidatura consegui ter uma ótima reputação entre professores e alunos, foi-me também várias vezes pedido para apresentar projetos devido a uma boa prestação oral.

● **PROJETOS**

Aprendizagem/Desenvolvimento de espaços 2D/3D no unity e godot (engines)

Desenvolvimento de jogos por conta própria:

- Comecei no unity a aprender trabalhar com a interface e a desenvolver um jogo 2D.
- Também desenvolvi uma pequena simulação para os Oculus Rift.
- Depois passei para o godot para aprender a trabalhar com nodes e fiz um jogo simples 3D.