



Diogo Gaspar

Documento de identificação: 302320822ZX8 **Autorização de trabalho:** Portuguesa

Nacionalidade: Portuguesa **Data de nascimento:** 10/02/2004

Local de nascimento: Viana do Castelo, Portugal **Sexo:** Masculino

Número de telemóvel: (+351) 962750868

Endereço de email: diogo.gaspar228@gmail.com

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/diogo-gaspar-97586724a/>

Sítio Web: <https://personal-website-diogogaspar6s-projects.vercel.app>

Casa: Rua do Tinoco, 140, Riba de Ancora, 4910-315 Viana do castelo (Portugal)

SOBRE MIM

Olá, sou o Diogo Gaspar, um jovem de 21 anos com uma grande paixão por aprender e evoluir na área da tecnologia.

Sou licenciado em Engenharia Informática na ESTG-IPVC, onde desenvolvi projetos que me desafiaram e ajudaram a aprimorar as minhas competências técnicas (hard skills). Para além dos trabalhos académicos, já tive a oportunidade de aplicar os meus conhecimentos em projetos reais, como colaborações para a empresa de um familiar e iniciativas pessoais.

A prática desportiva moldou a minha determinação e espírito de equipa ao longo da vida. Desde os 3 anos, o futebol faz parte de quem sou, mas também já me aventurei no karaté e na ginástica. Esta experiência deu-me ferramentas essenciais para ser cooperativo, resiliente e focado.

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

Ensino Secundário - Curso Ciencias e Tecnologias

Escola Básica e Secundária do Vale do Âncora [15/09/2018 – 30/09/2021]

Cidade: Vila Praia de Âncora | País: Portugal | Nível no QEQ: Nível 4 QRQ

Licenciatura em Engenharia Informática

Instituto Politecnico de Viana do Castelo [15/09/2022 – 27/06/2025]

Cidade: Viana do Castelo | País: Portugal | Sítio Web: <https://www.ipvc.pt> | Nível no QEQ: Nível 6 QRQ

COMPETÊNCIAS LINGUÍSTICAS

Língua(s) materna(s): português

Outra(s) língua(s):

inglês

COMPREENSÃO ORAL B1 **LEITURA** B1 **ESCRITA** B1

PRODUÇÃO ORAL B1 **INTERAÇÃO ORAL** B1

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

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

 **Continente Bom Dia** – Vila Praia de Âncora, Portugal

Cidade: Vila Praia de Âncora | País: Portugal

Repositor de supermercado

[01/07/2022 – 31/08/2022]

- Reposição na parte da mercearia
- Atendimento ao cliente, para dar as instruções aos cliente de onde se encontravam os produtos que procurava
- Também trabalhei em 2023, 2024 e 2025

COMPETÊNCIAS

Soft Skills

Comprometedor / HardWorker / Capacidade de propor soluções / Honesto / Trabalho em equipa / Organização / Co operação / Pontual / Criatividade

Hard Skills

Bootstrap / C# / Python / RabbitMQ / C / TypeScript / C++ / SQL / Docker / Mendix / MediaPipe / Ionic / YOLO / GraphQL / MLFlow / Java / Svelte / CSS/HTML Essentials / PostgreSQL / JavaScript / Angular / ■ Vue.js / Node.js + Express.js / NoSQL / Git / Next.js / LLM / Kotlin / RestAPI / Unity / MongoDB

PROJETOS

[25/03/2025 – Atual]

SmartTable

Este projeto, ainda em desenvolvimento e realizado em colaboração com um familiar, destina-se a um café da minha região. A ideia é simples e prática: colocar um QR code em cada mesa, permitindo aos clientes fazerem os seus pedidos diretamente a partir do telemóvel. Do outro lado, a cozinha terá acesso a um painel de gestão onde poderá acompanhar e administrar todo o processo — desde os pedidos, produtos disponíveis, até à gestão das mesas.

Ligação: <https://github.com/TedcryptoOrg/smart-table>

[04/02/2024 – 25/03/2024]

Personal Wallet Tracker

Este projeto foi implementado com um familiar meu onde consiste em monitorizar os investimentos/lucros da nossa família

Ligação: <https://github.com/TedcryptoOrg/personal-wallet-tracker>

TRABALHOS ACADÉMICOS

[2024 – 2024]

Estampado

Este projeto foi desenvolvido na cadeira universitária "Interação Homem-Maquina" foi utilizado Ionic 7 e o objetivo era uma aplicação onde as pessoas possam comprar produtos e personaliza-los da sua maneira mais criativa e terem produtos unicos.

Ligação: <https://github.com/DiogoGaspar6/ionic-ihm-estampado>

[2024 – 2024]

Cooking Simulator

Este projeto, desenvolvido na cadeira de “Tecnologias e Multimédia” foi desenvolvido em **Unity** em primeira pessoa, onde o objetivo é entregar no tempo mais rápido os pedidos dos clientes para ganhar o maior numero de pontos, caso o pedido não seja entregue ou não entregue mal o pedido perde pontos.

Ligações: <https://diogo-gaspar.itch.io/cooking-simulator-single-player> | <https://github.com/DiogoGaspar6/CookingSimulator-TP1-EI29165-EI29082>

[2024 – 2024]

SoundVerse

Este projeto, desenvolvido na cadeira universitária de “Sistemas de Informação em Rede” inclui 3 Rest api externas onde o objetivo era comunica-las entre si, ou seja, neste projeto vai à api do Spotify recebe as musicas que estão no top e al clicar-mos em ver mais com o id dessa musica do Spotify conseguimos buscar a letra e a biografia de outras duas api's.

Ligação: <https://soundverse.onrender.com>

[2025 – 2025]

Horizonte Cósmico

Este projeto, desenvolvido na cadeira universitária de “Projeto III”foi utilizado **Phaser** para o jogo e para o backend foi utilizado **Express.js** e para haver sincronização em tempo real foi utilizado **Socket.io**. Este jogo de 2 jogadores tem o objetivo educativo para os alunos do 5 ao 10 ano, pois ao longo do jogo aparece perguntas relacionadas com as disciplinas desses anos e ambos os jogadores têm de colaborar para responder aprimorando assim a comunicação e os conhecimentos.

Ligação: <https://pm3-sgcolab-game.onrender.com>

[2024 – 2024]

SilentWar

Este projeto, desenvolvido na cadeira universitária de “Sistemas de Informação em Rede” tem o objetivo de ser um sistema de leilões com a utilização de socket.io para estar em tempo real quando um utilizador entra no leilão e quando faz um lance, foi utilizado as tecnologias, **Vue.js**, **Express.js**, **MongoDB**, **Socket.IO** e **JWT** para a autenticação e sessões seguras.

Ligação: <https://project-assignment-2-29083-29165.onrender.com>

[2025 – 2025]

CineWorld

Este projeto, desenvolvido na cadeira universitária de “Aprendizagem Operacional” está hospedado no **Netlify**, a base de dados é **MongoDB** e foi feito em **HTML** e **JavaScript** e o backend foi utilizado funções **Netlify**. Tem um chatbot onde podemos fazer perguntas e ele vai respondendo usa o **Gemini API** e responde dependendo do tipo de utilizador selecionado.

Ligação: <https://cineworld-aoop.netlify.app>

[2025 - 2025]

Reconhecimento de Matrículas

Este projeto é uma aplicação de visão computacional que utiliza o **YOLO (You Only Look Once)** um modelo avançado de *machine learning*, para detetar e reconhecer matrículas de veículos em **tempo real** através da câmara de um telemóvel.

Implementei um pipeline de processamento de imagem que extrai, trata e armazena os dados das matrículas num **fi** **cheiro Excel**.

A solução tem aplicações em **segurança, estacionamento inteligente e gestão de frotas**, demonstrando a versatilidade de *ML* em cenários do mundo real.

Ligação: <https://github.com/DiogoGaspar6/license-plate-recognition>

[2025 - 2025]

Gesture Plugin

O **GesturePlugin** é uma extensão para browsers que permite controlar páginas web através de gestos com as mãos, utilizando modelos de IA para detecção e classificação de gestos em tempo real. Ideal para acessibilidade, produtividade e experiências inovadoras de navegação.

PASSATEMPOS E INTERESSES

Desportos que pratiquei

Desde os 3 anos que o futebol faz parte da minha vida, sendo mais do que um desporto — uma verdadeira paixão. Ao longo do tempo, também me desafiei noutras áreas como o karaté e a ginástica, que contribuíram para a minha disciplina e coordenação. Atualmente, pratico musculação no ginásio, uma forma de cuidar do corpo e manter o equilíbrio mental no dia a dia.

CARTA DE CONDUÇÃO

Carta de condução: A2	24/10/2022 - 24/10/2035
Carta de condução: B	13/12/2022 - 13/12/2035