



Eduardo Evangelista

Rua Eng. Jorge Ruffier, 38 - apt
103, Rio Grande - RS
(13) 99615-1709
eduardo.evangelista2002@gmail.com
github.com/Eduaugust
Portfólio: eduaugust.github.io

EXPERIÊNCIAS

BOLSISTA DO PROJETO BEEBOT (COMPETITIVIDADE PETROBRAS) — Dev. Inspeção Visual/ML

DESDE DEZEMBRO DE 2022 - Atual

Sou ICT (Iniciação Científica e Tecnológica) do projeto em que passamos no edital [competitividade da Petrobras](#). Nesse projeto, sou desenvolvedor do módulo de inspeção visual. Utilizando OpenCV e técnicas de segmentação de corrosões para identificá-las, como a aplicação de técnicas clássicas, como canny edge e redes neurais como a Yolo, detectron2, U-Net e outras.

DEMETEC — SW Engineer

DESDE NOVEMBRO DE 2022 - Atual

6

Equipe de robótica da FURG. Equipe do Hydrone, trabalhando principalmente na parte das simulações do drone, para que seja possível de forma autônoma, o drone passar em alguns testes para competições nacionais e internacionais.

BYTE JR. — Diretor e Desenvolvedor

SETEMBRO DE 2021 - DEZEMBRO DE 2022

Responsável pelo desenvolvimento de sites, aplicativos e de sistemas web, utilizando metodologias ágeis dentro da empresa júnior. Como diretor, responsável pelo gerenciamento da equipe em diversos projetos.

Alguns clientes com quem trabalhei: Wilson Sons - Tecon Rio Grande e ACQUALOGIC.

Programa Maratona — Bolsista

SETEMBRO DE 2021 - DEZEMBRO DE 2022

Projeto visando o aperfeiçoamento do entendimento de algoritmos e estruturas de dados através de desafios de programação. Participando de alguns torneios relacionados a programação competitiva.

FORMAÇÃO

COMPETÊNCIAS

Python

ROS e simulações com drone

Visão computacional (openCV e ML)

Git e GitHub

Node JS

React Native

Flutter

IDIOMAS

Inglês - Intermediário

FURG — Engenharia de Computação

2021 - 2025

Terceiro ano da graduação

ATIVIDADES EXTRA CURRICULARES

SIBGRAP 2023

Escrevi para esse ano para o [SIBGRAP](#) que ocorrerá entre os dias 6 a 9 de novembro desse ano. Atualmente o estado de nosso paper está como aceito. O assunto é relacionado com técnicas de *inpaint* (preenchimento de textura) e segmentação de instancia utilizando ML.

MARATONA DE PROGRAMAÇÃO 2022

Competição anual de programação, relacionado a resolução de problemas em equipes de três pessoas, participei no ano de 2022 com minha equipe.