

Erick de Almeida Oliveira Riso

eaor@cin.ufpe.br

+55 75 98137-1778

github.com/erick2280

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Universidade Federal de Pernambuco

Bacharelando em Ciência da Computação - 2º semestre

Graduando em Dezembro de 2022 (estimado)

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Colégio Social de Aprendizagem e Cultura Integrada

Estagiário em Informática

Março de 2016 - Junho de 2018

- Participou na criação e manutenção do site e do sistema de controle financeiro do Colégio Social de Aprendizagem e Cultura Integrada (CSACI), uma pequena escola de ensino fundamental e médio localizada em Irará, Bahia, Brasil.

PROJETOS PRINCIPAIS

Reciclômetro

Junho de 2018

Um aplicativo que indica "reciclabilidade" de um produto a partir de uma foto.

- Desenvolveu em equipe um serviço que indica se um produto é reciclável e um local de descarte adequado através da foto da embalagem tirada pelo usuário.
- O back-end foi implementado usando as APIs do Google Cloud Vision, Node.js e Google Maps Platform.
- Premiado com o 1º lugar no Hackathon Brasília Lixo Zero, uma competição que visou reduzir a produção de lixo na cidade de Brasília.

App Beijo Frio Sorveteria Irará

Agosto de 2017 - Atualmente

Aplicativo de fidelidade para uma sorveteria.

- Desenvolveu um aplicativo com recursos de um programa de fidelidade para uma pequena sorveteria localizada em Irará, Bahia, Brasil.
- App para dispositivos Android desenvolvido com Ionic, Firebase e TypeScript; Dashboard da loja implementado usando Firebase e PHP. Em produção e disponível na Google Play Store, embora não esteja trabalhando ativamente em novos recursos e atualizações.

Oficina sobre Microsoft Word e confecção de revistas

Novembro de 2015

Projeto para ensinar os alunos do ensino médio a usar o Microsoft Word

- Voluntário em um projeto realizado no Colégio Estadual Joaquim Inácio de Carvalho, localizado em Irará, Bahia, Brasil.
- Aproximadamente 10 pessoas se voluntariaram para ensinar como usar o Microsoft Word para grupos de jovens do ensino médio. Grupos de dois ou três tutores foram responsáveis por turmas de aproximadamente 30 alunos. O projeto durou uma semana e o resultado final foi uma revista feita pelos próprios alunos.

HABILIDADES

LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

3 anos: JavaScript
1 ano: PHP, Java, Python
3 meses: C/C++, Swift

TECNOLOGIAS

HTML, CSS, Node.js, Inkscape, Ionic, Firebase, Google Cloud Platform, Dialogflow, Microsoft Azure, Angular, TypeScript, SQL, Git, VirtualBox, Unix/Bash, Android SDK, Arduino

PRÊMIOS

Equipe vencedora (1º lugar) no Hackathon Liberty Seguros na Campus Party Brasil: implementou um chatbot que ajuda corretores de seguros a coletar dados de clientes e contatá-los através de redes sociais usando Heroku, Dialogflow e Google Cloud Functions. (Fevereiro de 2019)
Vencedor do Prêmio Calouro Destaque concedido pelo INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Dezembro de 2018)
Equipe vencedora (1º lugar) no Hackathon Desafios Bahia Cultura: desenvolveu um aplicativo com um chatbot que sugere locais e eventos culturais para visitar com base nos interesses do usuário usando Dialogflow e o Google Cloud Platform. (Junho de 2018)

CURSOS E TREINAMENTOS

Hackatruck Makerspace: Conceitos e Fundamentos: Lógica de Programação, Orientação a Objetos, Swift, JavaScript e RESTful API (2019)
Coursera: "How Google does Machine Learning" (2018)
Google Qwiklabs: GCP Essentials; Baseline: Data, ML, AI; Baseline: Deploy & Develop; Baseline: Infrastructure; Machine Learning APIs. (2018)
Microsoft Global Azure Bootcamp em Salvador, Bahia, Brasil (Abril de 2018)
Computação Gráfica (Adobe Creative Suite e Autodesk Maya) em GRACOM Escola de Efeitos Visuais (Janeiro de 2012 - Outubro de 2014)