

Guilherme Cezar Menezes Siqueira

Estudante de Ciência da Computação - CIn UFPE

Recife, Pernambuco

Tel: (81) 98192-6476

Email: gui.cmsiqueira@gmail.com

Github: <https://github.com/GuilhermeCMSiqueira>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/guilherme-siqueira-421345150/>

RESUMO

Sou estudante de Ciência da Computação no Centro de Informática da UFPE e atualmente sou Desenvolvedor de Software no CITi, maior Empresa Júnior de Tecnologia do Brasil. Minha experiência inclui criação de soluções de software, com estudos em tecnologias como Java, Python, HTML, CSS, TypeScript e React. Tenho facilidade para atuar em times multidisciplinares, onde busco contribuir ativamente para projetos colaborativos e agregar valor no desenvolvimento de aplicações, do front-end à lógica de negócios e integração de APIs. Além disso, busco sempre aprimorar habilidades de comunicação e trabalho em equipe, contribuindo de forma positiva para ambientes colaborativos. Portanto, com um forte compromisso com o aprendizado contínuo, estou entusiasmado em contribuir para projetos inovadores e expandir meu conjunto de habilidades.

EXPERIÊNCIA

CITi, Recife, *Software Developer*, (JULHO/ 2024) - Atual

- Criação de soluções digitais através da tecnologia
- Desenvolvedor full stack
- Criação e manutenção de aplicações web
- Envolvimento com diferentes projetos, explorando diferentes tecnologias e fluxos de raciocínio.
- Aprimoramento da minha inovação conforme as necessidades.

MONITORIAS:

- **Introdução a Programação, (OUTUBRO/ 2023) - Atual:**
 - Acompanhamento dos alunos que estão aprendendo a linguagem Python
 - Elaboração de questões, resolução de problemas e análises de código

- **Algoritmos e Estruturas de Dados, , (MAIO/ 2024) - Atual:**
 - Seleção de questões para realização dos alunos.
 - Acompanhamento teórico e prático no estudo e desenvolvimento de diferentes algoritmos e estruturas de dados.
 - Auxílio no estudo de linguagens de programação, como Java, C e Python, e conceitos de Programação Orientada a Objeto.

EDUCAÇÃO

Universidade Federal de Pernambuco, Recife-PE , (2023.1 - 2027.1)

- Bacharel em Ciência da Computação no Centro de Informática da UFPE
-

CONQUISTAS E PROJETOS PESSOAIS

Medalha de Ouro na Olimpíada Pernambucana de Informática (OPEI)

Em março de 2024, participei da Olimpíada Pernambucana de Informática (OPEI), evento organizado pelo PET-Informática da UFPE. É uma competição científica anual que tem como principal objetivo estimular a lógica de programação e abrir portas para a programação competitiva, envolvendo alunos de todas as idades. Participei da modalidade Prática Sênior, que envolve os alunos do Ensino Superior e fui premiado com a medalha de ouro, que reconheceu não apenas meu esforço, mas também minha paixão pela Ciência da Computação.

Desenvolvimento de um Sistema de Xadrez Completo em Java

Nesse projeto, mergulhei de cabeça e criei o sistema de xadrez completo, em que pode-se observar as mecânicas de xeque, xeque-mate e algumas jogadas especiais (Roque, en passant e promoção), implementadas através da programação orientada a objetos. Durante essa jornada, apliquei uma variedade de conceitos fundamentais de programação, desde estruturas condicionais até polimorfismo e tratamento de exceções. Esta experiência enriquecedora não apenas solidificou meu conhecimento em Java, mas também me inspirou a continuar explorando novos desafios. Além disso, documentei todo o passo a passo no GitHub, anotando cada etapa do desenvolvimento e registrando a evolução do projeto,

Link do repositório: [Projeto Xadrez](#)