

HENRIQUE MARCOS ROCHA CHAVES

I. IDENTIFICAÇÃO

Nascimento: 08/03/1994

Estado civil: casado

Endereço: Rua da Fonte do Outeiro n.º 610
4200-305 Porto

Telemóvel: **+351 969 054 770**

LinkedIn: [linkedin.com/in/henrimrc/](https://www.linkedin.com/in/henrimrc/)

e-mail: **henrimrc@hotmail.com**

GitHub: github.com/HenriMRC/

II. FORMAÇÃO

Ensino médio no exterior - California/EUA

Período: 2011/2 - 2012/1

Instituto Federal de Santa Catarina - Engenharia Mecatrônica

Período: 2013/1 - 2013/2

Universidade Federal de Santa Catarina – Engenharia Civil.

Conclusão: 2019/2

III. EXPERIÊNCIA

Período: 02/06/2014 – 02/06/2015:

Estagiário em engenharia civil na IGUATEMI Cons. e Serv. de Engenharia Ltda. em Florianópolis

- Emissão, correção, baixa de ART's;
- Arquivamento de documento pertinentes à conclusão de obras;
- Investigação de equipamentos necessários a um laboratório de solos segundo normas e compra dos equipamentos não possuídos pela empresa e;
- Padronização das planilhas dos ensaios realizados no laboratório e verificação das fórmulas.

Período: 07/12/2018 – 07/05/2019:

Estagiário em engenharia civil na MINUILA - Com. Geral, Import. e Exportações, Ltda em Angola

- Desenho em AutoCAD de estrutura de concreto armado já detalhadas;
- Acompanhamento de construção, montagem e acabamento de arco metálico treliçado;
- Atualização diária do desenvolvimento de obras em MS Project e;
- Pesquisa sobre construção de rodovias em solos com comportamento não confinado, mais especificamente em desertos arenosos.

Período: 01/08/2019 – 31/12/2019:

Programador na CAPES - Coord. de Aperf. de Pessoal de Nível Superior na UFSC em Florianópolis

- Desenvolvimento do código base e implementar a mecânica de jogo digital na Unity Engine, sua produção e aplicação;
- Apoio na validação de versões para testes em oficinas com professores e estudantes;

Período: 02/03/2020 – 11/01/2024:

Programador na HYDRA GAMES

- **02/03/2020 – 01/02/2022:**
 - Reimplementação na Unity Engine de coleção com mais de 60 jogos para iPad, previamente implementados em ActionScript3 com Starling Framework.
- **01/02/2022 – 15/12/2022:**
 - Implementação de novos jogos em Unity Engine para a expansão da coleção.
- **15/12/2022 – 11/01/2024:**
 - Desenvolvedor de *Math Engine* para jogos de azar, em .Net 6.

Período: 22/01/2024 – Hoje:

Programador na TGS GAMING

Desenvolvedor de *Math Engine* para jogos de azar.

IV. CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

- Unity Engine
- C-Sharp
 - .Net 6.0
 - Windows Forms)
- GitHub
- Pacote Office
- MS Project
- AutoCAD 2D
- AutoCAD Civil 3D

V. IDIOMAS

- Inglês fluente, escrito e falado

VI. PERFIL

Sou comprometido, organizado e concentrado. Tem espírito autodidata e explorador, procuro aplicar o conhecimento já adquirido e tenho interesse em aprender cada vez mais.

Enfrento novos desafios com vontade e certeza de vencê-los. Tenho senso de responsabilidade, ética e bom relacionamento interpessoal. Adapto-me facilmente a novas culturas.