

LUIS HENRIQUE MORAES

(11) 95820-4616 ✧ São Paulo, SP

luishmoraes@yahoo.com.br ✧ [linkedin.com/in/luismoraesdev/](https://www.linkedin.com/in/luismoraesdev/) ✧ github.com/devlhm

EDUCAÇÃO

Bacharelado em Sistemas de Informação — Universidade de São Paulo Conclusão em 2026

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas — ETEC - Escola Técnica Estadual 2020 - 2022

COMPETÊNCIAS

Técnicas Java, Javascript, Node.js, C/C++, C#, HTML, CSS, Python, SQL, Estruturas de Dados
SOLID, Metodologia Ágil, API REST, Git, Linux

Idiomas Inglês (avançado)

EXPERIÊNCIA

Diretor Acadêmico Desde Out 2023

Diretório Acadêmico de Sistemas de Informação (DASI USP)

- Liderança, gestão de projetos, trabalho em equipe e comunicação
- Realização do projeto Grifocode (curso de programação para alunos de escolas próximas da USP LESTE)
- Organização de monitorias para as disciplinas do curso
- Estruturação e realização da Semana de Estágio (semana de palestras sobre tech e carreira com empresas para ajudar os estudantes a entrar no mercado de trabalho)
- Organização e ministração de um workshop de currículo

Membro do Setor de Infraestrutura Desde Agosto 2023

Comissão Organizadora da Semana de Sistemas de Informação (CO-SSI)

- Trabalho em equipe e comunicação
- Experiência com desenvolvimento back-end em Python com Django

Professor de Programação em Java Desde Abril 2024

COMPETEC (Projeto do PET-SI USP de ensino de programação para alunos de ETECs)

- Elaboração de materiais didáticos
- Ministração de aulas e apoio aos alunos

PROJETOS

JSQuest Como TCC para meu curso técnico, desenvolvi com meus colegas uma plataforma web de ensino gamificado de Javascript básico, desenvolvida com Node.js e ReactJS que continha lições teóricas e práticas, tal que nestas o usuário devia controlar um robô em um tabuleiro através de código. Atuei na conceitualização, documentação, e desenvolvimento back e frontend do projeto. ([Repositório Github](#))

Despertador Simon Desenvolvi o código em Python e circuito para um despertador implementado com o micro-controlador ESP32. Ele era desativado apenas se o usuário conseguisse memorizar a sequência de cores indicada por LEDs piscantes e reproduzi-la com os respectivos botões. ([Repositório Github](#))

PREMIAÇÕES

3º Lugar no BXCOMP Nossa equipe conquistou o 3º lugar nessa maratona de programação em C promovida pelo PET-SI. Desenvolvi muito meu conhecimento na linguagem e habilidades de resolução de problemas com algoritmos envolvendo vetores, listas ligadas, árvores, etc, além de que tive uma experiência muito construtiva de trabalho em equipe.