

# Maria Clara Oliveira

Endereço: Contagem, Minas Gerais 32310370, Brasil  
Contato: (31)98863-9706 / mariaclariagomes@gmail.com  
LinkedIn: [Maria Clara Gomes](#) | [LinkedIn](#)  
Site: <https://github.com/mariaoliveira27>

## Objetivo Profissional

---

Estudante de Engenharia de Software com foco em desenvolvimento front-end, com experiência na construção de interfaces utilizando React e na criação de dashboards para visualização de dados. Possui familiaridade com consumo de APIs, versionamento de código com Git e realização de consultas SQL para apoio à análise de dados. Tem interesse em atuar em projetos de impacto público e pesquisa aplicada, contribuindo para soluções tecnológicas orientadas a dados e usabilidade.

## Formação Acadêmica

---

Engenharia de Software  
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas  
Fevereiro de 2024 – Fevereiro de 2028 (em andamento)

## Experiência Profissional

---

<b>Vetta</b> <i>Estagiária, Energy</i>	<b>agosto 2025 - Presente</b>
---	-------------------------------

Atuo como estagiária em desenvolvimento de software, com foco na criação de dashboards para análise de dados, desenvolvendo interfaces com gráficos e tabelas bem estruturadas de acordo com as demandas dos clientes. Sou responsável por acompanhar e monitorar o funcionamento da aplicação, verificando se o processamento e a visualização dos dados estão ocorrendo corretamente. Também realizo configurações do sistema conforme a necessidade de cada cliente, contribuindo para ajustes funcionais, melhoria da usabilidade e correta apresentação das informações.

## Publicações

---

Artigo publicado no SBGames 2025:  
**"Development of a Customizable Serious Game for Scientific Dissemination: An Approach Based on Action Research"**  
Autores: Daniel D. Ckagnazaroff, Juan V. Silvério, Júlia Nascimento, Pedro H. Maia, Sofia Silva, **Maria Clara Gomes Silva de Oliveira**, Joana G. Ribeiro, Lucila Ishitani.  
Resumo: O artigo apresenta a criação de minigames customizáveis para divulgação científica, utilizando a metodologia Action Research. Foram desenvolvidos dois jogos e seus editores, com identificação de quatro características desejáveis em jogos sérios voltados à ciência.

## Projetos

---

## **GNOSI**

**agosto 2024 - dezembro 2024**

### ***Desenvolvedora Front-End***

Desenvolvimento front-end da aplicação GNOSI, uma solução criada para ser uma plataforma gratuita de cursos, com foco em usabilidade e organização da informação. Atuei na construção de interfaces utilizando React, desenvolvendo componentes reutilizáveis e garantindo uma experiência de navegação intuitiva.

### **Cursos e Eventos**

---

- HackaTruck MakerSpace – Swift (Apple & IBM)
- Curso de Linux Red Hat – Fundamentos do Sistema Operacional