

Curriculum Vitae Europass

Informação Pessoal

Nomes / Apelidos
Morada
Telemóvel
Email
Website
Nacionalidade
Data de Nascimento
Sexo

Ricardo Filipe Gomes Amaral

(não exibida devido a protecção de privacidade)

(não exibido devido a protecção de privacidade)

(não exibido devido a protecção de privacidade)

<http://ricardoamaral.net>

Portuguesa

5 de Maio, 1984

Masculino



Áreas de Competência

Engenharia de Software / Programador

Experiência Profissional

Datas
Função ou Cargo Ocupado
Principais Actividades e Responsabilidades
Tipo de Empresa ou Sector
Datas
Função ou Cargo Ocupado
Principais Actividades e Responsabilidades
Nome e Endereço do Empregador
Parceiro
Tipo de Empresa ou Sector

Setembro 2011 → Agosto 2014

Programador Android (Conta Própria)

Desenvolvimento independente de aplicações para a plataforma Android, utilizando as melhores práticas de desenvolvimento e padrões de desenho. Com a responsabilidade de distribuição no Google Play e *marketing* em redes sociais/publicitárias.

Desenvolvimento de Aplicações Móveis

Outubro 2004 → Janeiro 2008

Programador Web

Trabalho *freelance* e remoto em vários websites para múltiplos clientes com soluções de desenvolvimento *front-end* personalizadas, publicação de websites para servidores de produção e manutenção dos mesmos quando necessário.

HighBrand (<http://www.hb.com.pt>)
1700-116 Lisboa

Rui Rocha (rui.rocha@hb.com.pt)

Desenvolvimento de Software

Educação e Formação

Datas
Designação da Qualificação Atribuída
Principais Disciplinas / Competências Profissionais
Nome e Tipo da Organização de Ensino ou Formação

Setembro 2005 → Julho 2012

Licenciatura em Engenharia Informática

Elementos de Engenharia de Sistemas; Programação Funcional; Programação Imperativa; Sistemas de Computação; Algoritmos e Complexidade; Arquitectura de Computadores; Cálculo de Programas; Comunicação de Dados; Programação Orientada aos Objectos; Sistemas Operativos; Bases de Dados; Computação Gráfica; Comunicações por Computador; Desenvolvimento de Sistemas de Software; Processamento de Linguagens; Redes de Computadores; Sistemas de Representação de Conhecimento e Raciocínio; Sistemas Distribuídos.

Universidade do Minho
4710-057 Braga

Datas

Designação da Qualificação Atribuída

Principais Disciplinas / Competências Profissionais

Nome e Tipo da Organização de Ensino ou Formação

Data

Evento

Organização da Formação

Aptidões e Competências Pessoais

Língua Materna

Outras Línguas

Auto-Avaliação Nível Europeu^()*

Inglês

Aptidões e Competências Sociais

Aptidões e Competências de Organização

Aptidões e Competências Informáticas

Aptidões e Competências Artísticas

Setembro 1999 → Julho 2005

Graduação no Curso Tecnológico de Informática

Técnicas e Linguagens de Programação; Aplicações Informáticas; Introdução às Tecnologias de Informação; Estrutura e Organização e Tratamento de Dados.

Escola Secundária José Régio
4480-794 Vila do Conde

Novembro 2003

Seminário “Empreendedorismo - Inovação em Movimento”

Academia dos Empreendedores

Português

Compreender		Falar		Escrever
Compreensão Oral	Leitura	Interacção Oral	Produção Oral	
C1 Utilizador Experiente	C1 Utilizador Experiente	B2 Utilizador Independente	B2 Utilizador Independente	C1 Utilizador Experiente

^(*) *Nível do Quadro Europeu Comum de Referência (CECR)*

- Boa capacidade de trabalhar individualmente ou em equipa com um forte sentido de responsabilidade em qualquer das situações;
- Capacidade de reagir bem sobre pressão preservando o rigor profissional;
- Excelente capacidade de argumentação e comunicação aliados a um espírito crítico;
- Capacidade de tomar a iniciativa e efectuar decisões diligentes e cuidadas.
- Capacidade de gestão de projectos com sentido de organização e competência;
- Facilidade na transmissão de conhecimentos e metodologias de desenvolvimento;
- Elevada capacidade de auto-crítica e auto-avaliação do trabalho efectuado.
- Linguagens e/ou Tecnologias (Intermédio-Avançado): PHP, C#, Java, HTML, CSS, JavaScript, jQuery, JSON e SQL;
- Linguagens e/ou Tecnologias (Básico-Intermédio): C/C++, VB.NET, Haskell, Prolog, XML e LaTeX;
- Linguagens e/ou Tecnologias (Outras): ASP.NET, ActionScript, Pascal, PL/SQL, UML, Razor e Swing;
- Sistemas de Gestão de Bases de Dados: MySQL, Oracle, SQL Server and SQLite;
- Sistemas de Controlo de Versões: Git e SVN;
- Diversos: Android SDK, OpenGL, MVC, Apache HTTP Server, Flex (Gerador de Análise Léxica), Yacc (Gerador de Compilador) e Expressões Regulares.
- Sistemas Operativos: Microsoft Windows, Mac OS X e Linux;
- Ambientes de Desenvolvimento Integrado: Microsoft Visual Studio, Eclipse, NetBeans e Oracle SQL Developer;
- Software de Produtividade: Microsoft Office, OpenOffice/LibreOffice, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Flash e Adobe Dreamweaver;
- Software Computacional: Mathematica e MATLAB.
- Fotografia.

Outras Aptidões e Competências

Carta de Condução

Informações Adicionais

Publicações

Concursos de Programação

- Facilidade em investigação e aprendizagem de forma autónoma.

Categoria B

«Sistema básico de templates em PHP», Revista PROGRAMAR (9ª Edição), Comunidade [Portugal-a-Programar](#), Julho 2007.

«Concurso de Programação androidPT», Aplicação Notification Agenda, 2º Classificado, Comunidade [AndroidPT](#), Novembro 2011.

«Torneio de Programação para Alunos do Secundário (ToPAS)», 3º Classificado, Departamento de Ciências de Computadores da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, Maio 2005.

«Torneio de Programação para Alunos do Secundário (ToPAS)», 4º Classificado, Departamento de Ciências de Computadores da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, Maio 2004.

Anexos

Anexo I

Projectos Pessoais Desenvolvidos

Anexo II

Projectos Universitários Desenvolvidos

Anexo I

Notification Agenda

Aplicação Android

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

Easy Settings

Biblioteca .NET

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

Outros Projectos

Anexo II

Sistema de Recomendação de Viagens

Aplicação Windows

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

UDP.Friendly

Aplicação Windows

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

Treasure: Planet XPTO

Jogo Windows

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

Turtly Turtle Movie Database

Aplicação Windows e Web

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

Projectos Pessoais Desenvolvidos

<http://play.google.com/.../details?id=net.ricardoamaral.apps.notificationagenda>

Android SDK

Aplicação simples que transforma pequenas notas em agradáveis notificações na barra de estado com elegantes ícones e de alta qualidade.

C# / XML

Biblioteca .NET fácil e simples de usar para gerir preferências de utilizador de aplicações, guardando-as num ficheiro XML de fácil leitura.

Para além dos projectos mais relevantes destacados acima, existem outros que podem ser consultados no meu perfil do [GitHub](#) e/ou no meu site pessoal; conforme estes tenham sido desenvolvidos num âmbito de código aberto ou não.

Projectos Universitários Desenvolvidos

Laboratórios de Informática IV

Orlando Belo

C# / UML / SQL Server / ASP.NET / Razor / MVC

Este projecto consistiu na concepção, análise e especificação de requisitos, desenvolvimento, documentação e manutenção de um sistema de *software*. A ideia apresentada para a realização deste projecto no âmbito do ‘Sistema de Recomendação de Viagens’ proposto foi “voos de baixo custo na Europa”.

Comunicações por Computador

António Costa

C# / UDP

O objectivo principal deste projecto consistiu no desenvolvimento de uma camada protocolar sobre o UDP que permitisse regular o débito de dados a transmitir em função dos níveis de carga na rede. Como prova de conceito foram desenvolvidas duas aplicações — segundo o modelo cliente-servidor — permitindo a transferência de dados.

Computação Gráfica

António Ramires Fernandes

C & C++ / OpenGL & GLUT

Este projecto teve como intuito o desenvolvimento de um jogo ao estilo de um *Role-Playing Game* em primeira e terceira pessoa. O objectivo passou por empregar os conhecimentos adquiridos ao longo do semestre, envolvendo conceitos como sistemas de coordenadas, iluminação, texturas, *Display Lists*, *View Frustum Culling*, VBOs, etc...

Bases de Dados

José Manuel Machado

C# / PHP / HTML / CSS / JavaScript & jQuery / Oracle & PL/SQL

Este projecto teve como propósito a aquisição de conhecimentos do SGBD Oracle, tendo como tema a indústria do cinema, mais precisamente os filmes. Foram desenvolvidas duas aplicações, uma para a Web como *front end* para consulta da informação e uma Desktop para administração e manutenção da base de dados.

Algoritmo Simplex Aplicação Web Tecnologias Usadas Sumário do Projecto	Modelos Determinísticos de Investigação Operacional José António Oliveira PHP / HTML / CSS / JavaScript & jQuery Este projecto consistiu em desenvolver uma aplicação capaz de resolver problemas de programação linear de maximização e minimização. Estes problemas foram resolvidos com recurso a uma implementação do algoritmo Simplex Primal ou Dual.
Só Amigos / Sempre Ligados Aplicação Linux e Windows Tecnologias Usadas Sumário do Projecto	Laboratórios de Informática III António Nestor Ribeiro & Luís Paulo Santos C / Java / Swing / MVC Associados à mesma Unidade Curricular, foram desenvolvidos dois projectos bastante semelhantes. Ambos consistiram no desenvolvimento ou utilização de estruturas de dados — recorrendo a diferentes linguagens — tendo os mesmos como base a implementação de uma versão simplificada da rede social LinkedIn.
AEROGEST Aplicação Windows Tecnologias Usadas Sumário do Projecto	Programação Orientada aos Objectos F. Mário Martins Java Este projecto teve como objectivo aplicar todos os conhecimentos adquiridos ao longo do semestre sobre o paradigma de sistemas de <i>software</i> orientado a objectos. O projecto consistiu no desenvolvimento de um “sistema de gestão de voos”.
Observação	Os projectos acima não representam todos os projectos desenvolvidos durante a licenciatura, sendo apenas listados aqueles considerados mais importantes ou relevantes.