

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

Setembro 2011 → Presente

Programador Android (Conta Própria)

Concepção e desenvolvimento de aplicações para a plataforma Android com os mais altos requisitos de qualidade. Alcançado os mesmos com as melhores práticas desenvolvimento e padrões de desenho. Actualmente com uma única aplicação publicada na Play Store denominada de 'Notification Agenda'.

Tipo de Empresa ou Sector

Desenvolvimento de Aplicações Móveis

Datas
Função ou Cargo Ocupado
Principais Actividades e Responsabilidades

Outubro 2004 → Janeiro 2008

Programador Web

Desenvolvimento de um sistema de gestão de conteúdos (CMS) incluindo diversas aplicações web como a gestão do conteúdo principal, gestão de notícias, gestão de portfólio, formulário dinâmico de candidaturas online e *newsletters*. O sistema foi construído com recurso à linguagem PHP e destinado a uma variedade de websites.

Nome e Endereço do Empregador

HighBrand (<http://www.hb.com.pt>)

1700-116 Lisboa

Parceiro

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

Tipo de Empresa ou Sector

Desenvolvimento de Software

Educação e Formação

Datas
Designação da Qualificação Atribuída

Setembro 2005 → Julho 2012

Licenciatura em Engenharia Informática

Principais Disciplinas / Competências Profissionais

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.

Nome e Tipo da Organização de Ensino ou Formação

Universidade do Minho
4710-057 Braga

Datas

Setembro 1999 → Julho 2005

Designação da Qualificação Atribuída

Graduação no Curso Tecnológico de Informática

Principais Disciplinas / Competências Profissionais

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

Nome e Tipo da Organização de Ensino ou Formação

Escola Secundária José Régio
4480-794 Vila do Conde

Data

Novembro 2003

Evento

Seminário “Empreendedorismo - Inovação em Movimento”

Organização da Formação

Academia dos Empreendedores

Aptidões e Competências Pessoais

Língua Materna

Português

Outras Línguas

*Auto-Avaliação
Nível Europeu^(*)*

Inglês

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)*

Aptidões e Competências Sociais

- 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.

Aptidões e Competências de Organização

- 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.

Aptidões e Competências Informáticas

- 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.

Aptidões e Competências Artísticas

Outras Aptidões e Competências

Carta de Condução

Informações Adicionais

Publicações

Concursos de Programação

- Fotografia.

- 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

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.

FireNotes

Aplicação Windows

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

C#

Uma simples ferramenta com um aspecto gráfico personalizado que permite tirar notas (apontamentos) de forma prática e organizada.

Network Switcher

Aplicação Windows

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

VB.NET

Esta aplicação com um interface intuitivo permite a configuração das placas de rede do computador, permitindo a troca de configurações através de perfis.

Easy Settings

Biblioteca .NET

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

C# / XML

Biblioteca fácil e simples de usar para gerir definições/preferências de qualquer aplicação desenvolvida em linguagens .NET, guardando-as num ficheiro XML.

Outros Projectos

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.

Anexo II

Sistema de Recomendação de Viagens

Aplicação Windows

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

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".

UDP.Friendly

Aplicação Windows

Tecnologias Usadas

Sumário do Projecto

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.

Treasure: Planet XPTO

Jogo Windows

Tecnologias Usadas

Computação Gráfica

António Ramires Fernandes

C & C++ / OpenGL & GLUT

Sumário do Projecto	Este projecto teve como intuito o desenvolvimento de um jogo ao estilo de um <i>Role-Playing Game</i> 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, <i>Display Lists</i> , <i>View Frustum Culling</i> , VBOs, etc...
Turtly Turtle Movie Database	Bases de Dados
Aplicação Windows e Web	José Manuel Machado
Tecnologias Usadas	C# / PHP / HTML / CSS / JavaScript & jQuery / Oracle & PL/SQL
Sumário do Projecto	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 <i>front end</i> para consulta da informação e uma Desktop para administração e manutenção da base de dados.
Algoritmo Simplex	Modelos Determinísticos de Investigação Operacional
Aplicação Web	José António Oliveira
Tecnologias Usadas	PHP / HTML / CSS / JavaScript & jQuery
Sumário do Projecto	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	Laboratórios de Informática III
Aplicação Linux e Windows	António Nestor Ribeiro & Luís Paulo Santos
Tecnologias Usadas	C / Java / Swing / MVC
Sumário do Projecto	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	Programação Orientada aos Objectos
Aplicação Windows	F. Mário Martins
Tecnologias Usadas	Java
Sumário do Projecto	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.