

Kaielly Vitória Sousa de Moraes

Estudante de Engenharia de Software

(99)9 85307782 | Kaiellysousa8530@gmail.com | www.linkedin.com/in/kaielly-sousa-9632a5306 | Rua São Leonardo, 2270, Teresina, Piauí, 64073063.

Perfil

Graduanda em Engenharia de Software com experiência em pesquisa acadêmica, desenvolvimento de soluções tecnológicas e participação em iniciativas colaborativas. Interesse em projetos que integrem inovação tecnológica com impacto social.

Formações

Instituto Federal do Maranhão (IFMA), Campus São João dos Patos

2020-2022

Conclusão do ensino médio;

Realização de Curso Técnico, Técnico em Redes de Computadores;

Participação em projeto de extensão no ensino médio que resultou em uma exposição baseada em uma linha do tempo dos avanços tecnológicos.

ICEV- Instituto de Ensino Superior - Teresina, Pi.

Graduanda em Engenharia de Software - 3º período

Durante o curso, contribui em pesquisas acadêmicas, incluindo os artigos "A importância das tecnologias para o treinamento de habilidades sociais para indivíduos autistas" e "O impacto das tecnologias educativas e jogos no desenvolvimento de crianças e jovens com autismo". Embora não tenham sido publicados formalmente, esses projetos me proporcionaram ampla experiência em pesquisa e colaboração com colegas para criação e apresentação de conteúdos acadêmicos. Atualmente, sou **Vice-Líder da minha turma** de Engenharia de Software, e **Vice-Presidente da Comunidade Binatti**, uma iniciativa liderada por mulheres na área de tecnologia para promover inclusão por meio de ações educacionais. Também atuei como monitora em uma Maratona de Programação, auxiliando na organização e suporte aos participantes. E como monitora na Seducathon Piauí, um hackathon inclusivo voltado para alunos do ensino médio de escolas públicas, onde trabalhei dando suporte para aprimoramento de ideias, criação de MVPs e auxílio na preparação do pitch

Competências

Linguagens de Programação: Java, C.

Desenvolvimento Web: HTML, CSS

Desenvolvimento de Software: Algoritmos e resolução de problemas lógicos.

Ferramentas de Gestão de Projetos: ClickUp, Figma.

Metodologias: Scrum, metodologias ágeis.

Habilidades Interpessoais

Organização e gestão de tempo;

**Atenção aos Detalhes e adaptabilidade;
colaboração e trabalho em equipe;**