



Leonardo Filipe Casteleiro Abrantes

Data de nascimento: 25/07/2000

Nacionalidade: Portuguesa

Sexo: Masculino

CONTACTO



Fundão, Portugal (**Casa**)



leonardofcabrantes@gmail.com



(+351) 926454275



<https://leonardo-abrantes.github.io/>



<https://www.linkedin.com/in/leonardofcabrantes/>

SOBRE MIM

Olá, chamo-me Leonardo Abrantes e sou licenciado em Informática e Multimédia, uma área que sempre me fascinou desde criança. Devido a esse fascínio, em 2015 ingressei num curso profissional de informática e desde então tenho vindo a aperfeiçoar as minhas habilidades técnicas através de formação académica, estágios e certificações na área.

Em 2020 tive a oportunidade de estagiar na EmbraceRad, onde fui introduzido ao mundo do low-code através da plataforma OutSystems, que me despertou bastante interesse devido à "facilidade" e velocidade com que se consegue desenvolver um projeto utilizando esta abordagem de desenvolvimento de software. Depois deste estágio, continuei a investir na minha formação em low-code, mais especificamente na plataforma OutSystems, onde durante as férias de verão seguintes realizei algumas certificações.

Apesar do meu interesse no mundo do low-code tenho conhecimentos em várias linguagens de programação, como Java, Python, C++, C#, JavaScript e PHP, assim como, na gestão de bases de dados relacionais e não relacionais utilizando ferramentas como os SGBD MySQL e MongoDB e no desenvolvimento de aplicações móveis, mais especificamente aplicações híbridas e Android.

Como recém-licenciado, estou ansioso por aplicar o conhecimento que fui adquirindo ao longo dos últimos anos em novos desafios e altamente motivado para continuar a aprender, pelo que estou confiante de que posso contribuir positivamente para qualquer empresa que me dê uma oportunidade.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

02/2020 - 06/2020 Castelo Branco, Portugal

Estagiário EmbraceRad

Estágio curricular na empresa EmbraceRad, onde fui introduzido ao mundo do low-code através da plataforma OutSystems e desenvolvi as competências necessárias para o desenvolvimento de aplicações em traditional web e desenvolvi um projeto em traditional web.

02/2018 - 03/2018 Fundão, Portugal

Estagiário PcMedic

Estágio curricular como técnico de reparação e manutenção de equipamentos informáticos.

02/2017 - 03/2017 Fundão, Portugal

Estagiário PcMedic

Estágio curricular como técnico de reparação e manutenção de equipamentos informáticos.

05/2016 - 06/2016 Fundão, Portugal

Estagiário PcMedic

Estágio curricular como técnico de reparação e manutenção de equipamentos informáticos.

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

2020 - 2023 Castelo Branco, Portugal

Licenciado em Informática e Multimédia IPCB - Instituto Politécnico de Castelo Branco

Sítio Web <https://www.ipcb.pt/>

05/07/2022 – 15/08/2022

Associate Reactive Developer (OutSystems 11) OutSystems

Sítio Web <https://www.outsystems.com/>

30/06/2020 – 29/07/2020

Associate Traditional Web Developer (OutSystems 11) OutSystems

Sítio Web <https://www.outsystems.com/>

2018 – 2020 Castelo Branco, Portugal

Técnico Superior Profissional em Tecnologias e Programação de Sistemas de Informação IPCB - Instituto Politécnico de Castelo Branco

Sítio Web <https://www.ipcb.pt/>

2015 – 2018 Fundão, Portugal

Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos Agrupamento de Escolas do Fundão

Sítio Web <http://www.esfundao.pt/>

COMPETÊNCIAS LINGUÍSTICAS

LÍNGUA(S) MATERNA(S): Português

Outra(s) língua(s):

Inglês

Compreensão oral	Leitura	Produção oral	Interação oral	Escrever
C2	C2	B1	B1	C1

Níveis: A1 e A2: Utilizador de base; B1 e B2: Utilizador independente; C1 e C2: Utilizador avançado

COMPETÊNCIAS DIGITAIS

LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

Java | Python | C# | C++

GESTÃO DE BASES DE DADOS

SQL | MySQL | NoSql | MongoDB

DESENVOLVIMENTO WEB

JavaScript | PHP | CSS | HTML | XML | XSLT | XSD

LOW-CODE

Outsystems

MODELAÇÃO 3D

Blender | Cinema 4D

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

TensorFlow | Keras | Matplotlib | Tkinter | Pillow | TensorFlow Lite | OpenCV

MULTIMÉDIA

Adobe Premiere Pro | Adobe After Effects | Adobe Photoshop | Adobe Audition

OUTROS

Microsoft Office | Unity | Android Studio

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Carta de condução

Carta de condução: B1

Carta de condução: B

Voluntariado

09/03/2023 – 09/03/2023 Escola Superior de Tecnologia

INFOTEC XIII Voluntário no evento INFOTEC XIII, realizado na Escola Superior de Tecnologia do Instituto Politécnico de Castelo Branco, onde lecionei o laboratório "Have fun programming for the first time" e participei na organização do evento.

Competências sociais e de comunicação

Comunicação e habilidades interpessoais Boa capacidade de comunicação adquirida no decorrer dos vários estágios e projetos que realizei, assim como, nos eventos em que participei.

Competências de organização

Competências de organização Boa capacidade de trabalho em equipa e sentido de responsabilidade e de organização, adquiridos no decorrer dos vários estágios e projetos que realizei, assim como, nos eventos em que participei.

Projetos

10/2022 – 07/2023

Sistema Móvel De Reconhecimento De Língua Gestual Visto que a maioria dos portugueses não sabem Língua Gestual Portuguesa (LGP), a comunicação dos surdos com os ouvintes continua a ser bastante complicada, pelo que a existência de um sistema portátil e acessível a todos que reconhecesse gestos de LGP e classificasse os mesmos de forma automática, facilitaria bastante a comunicação entre todos os portugueses.

Deste modo, pretendia-se com este projeto desenvolver um sistema baseado em LGP que satisfizesse os pontos mencionados anteriormente. No entanto, devido à falta de conjuntos de dados de imagens com gestos da língua gestual portuguesa e devido à falta de tempo e recursos para criar um de raiz, foi necessário adaptar este projeto e desenvolver um sistema direcionado para a língua gestual americana (ASL).

Posto isto, foi então criado e treinado um modelo utilizando Deep Learning, capaz de interpretar uma imagem como um humano faria, ou seja, perante uma imagem introduzida, este é capaz de identificar qual é o gesto de língua gestual americana em questão ou que a imagem introduzida não tem nenhum gesto válido.

Este modelo foi posteriormente incorporado numa aplicação móvel Android que foi desenvolvida para possibilitar o reconhecimento de gestos de forma dinâmica, ou seja, em tempo real através da análise dos frames recebidos pela câmara frontal ou traseira do dispositivo e o reconhecimento de gestos de forma estática, ou seja, através de uma foto tirada diretamente da aplicação ou de uma imagem presente na galeria do dispositivo, de forma intuitiva pelos utilizadores através da interface gráfica desenvolvida para a mesma.

A aplicação desenvolvida pode ser utilizada de forma totalmente offline e tem como único requisito que o dispositivo utilize o sistema operativo Android.

Trabalhos criativos

03/2022 – 06/2022

Run And Eat O desenvolvimento deste projeto teve como motivação a promoção de um estilo de vida saudável e o impacto que a gamificação pode ter neste objetivo. Desta forma, foi desenvolvido o jogo 2D "Run and Eat", através da ferramenta Unity para o sistema operativo Windows, com o objetivo de sensibilizar as pessoas para os problemas causados por um estilo de vida sedentário, aplicando os incentivos que a gamificação oferece.

03/2023 – 07/2023

Escape the System: The Missing Parts Num mundo onde o ensino tradicional se torna cada vez menos efetivo, pretende-se com este projeto apresentar uma abordagem alternativa, que tem em consideração a motivação e o envolvimento dos alunos no ensino. Desta forma, foi desenvolvido o jogo sério 3D chamado "Escape the System: The Missing Parts", através da ferramenta open-source Unity para o sistema operativo Windows, que tem como objetivo ensinar o funcionamento dos vários componentes que constituem um computador e demonstrar o impacto que a utilização da gamificação e do tipo de jogo escape room podem ter nesse processo.