

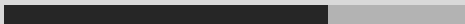


- 17 anos
- Rio de Janeiro, RJ
- +55 (21) 98015 0741
- devlucassoares@gmail.com
- fb.com/soare.lucas
- github.com/lucassoares
- <https://lucassoares.tk>

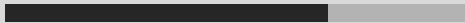
QUALIFICAÇÕES

QUALIFICAÇÕES PROFISSIONAIS

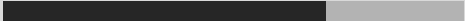
JAVASCRIPT



PHP



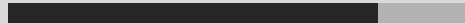
VISUAL STUDIO



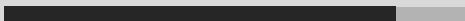
C#



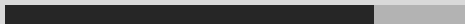
JAVA



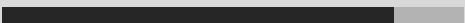
UNITY – PC/ANDROID



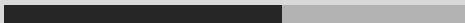
HTML 5 / CSS3



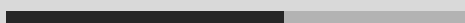
ANDROID STUDIO



NODEJS



PYTHON



Lucas Soares

Programador & Maker

Olá, eu sou Lucas Soares tenho 17 anos, sou desenvolvedor de jogos e aplicativos. Iniciei minha vida com informática quando comecei a estudar no meu primeiro curso de informática. Com isso aprendi Administração de servidores com Windows Server e Ubuntu Server, instalação e configuração de redes, resolução de problemas de hardware e software em computadores e notebooks. E agora desenvolvendo aplicativos e jogos, estudo a fundo diversas linguagens de programação.

EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

PESQUISADOR E DESENVOLVEDOR: NAVE LABS 2016 – O MOMENTO
Pesquisa e disseminação no grupo de robótica NAVE LABS, onde é composto por alunos e professores, foram desenvolvidos inúmeros projetos utilizando Arduino e outras ferramentas.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

NAVE RIO: PROGRAMAÇÃO 2015 - 2017

Cursando programação de jogos digitais no Colégio Estadual José Leite Lopes, NAVE Rio.

CURSOS COMPLEMENTARES

PROGRAMAÇÃO: PREPARA CURSOS 2015

Curso com os seguintes módulos: Access, Lógica de Programação, Visual Basic, Java, Delphi e a linguagem Pascal.

DESIGN GRÁFICO: PREPARA CURSOS 2014

Curso com foco em ensinar as principais ferramentas do mercado de trabalho; Photoshop, Illustrator, InDesign, CorelDraw, PageMaker

OPERADOR DE COMPUTADOR: PREPARA CURSOS 2013

Curso básico em informática, Word, Excel, PowerPoint, Windows e Internet

MONTAGEM E MANUTENÇÃO: PREPARA CURSOS 2014

Curso com objetivo de formar alunos com capacidades para montar e consertar computadores. Matéria extra de redes

IDIOMAS:

CNA INGLÊS EM 2012 – 2014

YES INGLÊS CURSANDO

MONITOR DE MÍDIAS: MDE NAVE & PLANETAPONTOCOM 2015

Focado no ensino de tecnologias como equipamentos do departamento de mídia educação do NAVE.

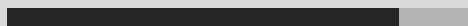


PERFIL PROFISSIONAL

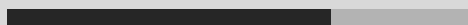
Utilizando Unity engine e a IDE Android Studio, desenvolvo alguns projetos no NAVE, para o versionamento destes projetos utilizo Git, e para controle do desenvolvimento, a metodologia SCRUM, com as ferramentas TRELLO e TODOIST. Como pesquisador do grupo NAVE Labs, desenvolvi alguns projetos para disseminação de robótica, utilizando Arduino e outras tecnologias, com isso participei de algumas palestras e workshops sobre robótica.

QUALIFICAÇÕES PESSOAIS

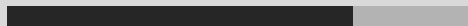
Comunicação



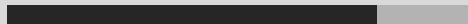
Autodidata



Espírito de Equipe



Pontualidade



DESENVOLVEDOR WEB: UDEMY 2017

Curso com objetivo de ensino das novas tecnologias web. Como HTML5, CSS3, JAVASCRIPT e BOOTSTRAP

DESENVOLVEDOR ANDROID: UDEMY 2017

Curso totalmente prático, para desenvolver apps reais para diversos fins.

DESENVOLVEDOR NODEJS: UDEMY 2017

Desenvolvendo aplicações web com NODEJS, e seus complementos. Formando para desenvolver web apps completos.

FUNDAMENTOS DO ETHICAL HACKING: UDEMY 2017

Curso com foco no ensino da prática do hacker ético, formas de ataque a computadores, teoria sobre o mundo hacker e diversos.

FUNDAMENTOS DO SCRUM: UDEMY 2017

Curso para mostrar a utilização do SCRUM em projetos reais, após isso realizei a certificação SFC (Scrum Fundamentals Certified)

Programador & Maker

Agora eu sou estudante de Programação no NAVE, membro do grupo de pesquisa e disseminação de robótica – NAVE LABS, amante de programação e robótica, atuante no desenvolvimento de projetos com Arduino, softwares, jogos 2D, 3D e aplicativos, iniciante na área de Ethical Hacking. Durante os últimos anos fiz algumas coisas...

PALESTRAS, OFICINAS E WORKSHOPS

ROBÓTICA NO CINEMA: MOSTRA GERAÇÃO NOVEMBRO 2016

Neste workshop todos os participantes montaram um pequeno projeto com arduino, demonstrando o uso da robótica no cinema.

ROBÓTICA NO CINEMA: RIO DEV DAY 2016 NOVEMBRO 2016

Nesta palestra foi mostrado o uso do arduino no projeto timelapse, que consiste em um suporte para celular que se movimenta.

INTRODUÇÃO À ROBÓTICA: NPA DEZEMBRO 2016

Nesta oficina, os participantes montaram um pisca-pisca e com isso aprenderem um pouco mais sobre arduino e sua utilização.

COMO COMEÇAR A FAZER JOGOS: SBGAMES K&T SETEMBRO 2016

Um grupo de alunos que viajou para a SBGames (SP 2016) palestrou sobre como é criar jogos, e como estudar em um colégio para tal.

UM GAME COM ARDUINO: 5º SEJA MAKER JANEIRO 2017

Oficina onde todos os participantes montaram um jogo com arduino, STOPIT, que pode ser feito com um kit básico, e é super simples.



ATIVIDADES EXTRAS

Sempre buscando participar de eventos sobre tecnologia e estar por dentro de novidades. Em cada evento realizando diversas atividades, e levando o mundo maker para diversos públicos, percebendo a diferença que faz o ensino da robótica para o avanço da comunidade de TI. E claro sempre comendo muita pizza em cada evento, pois faz parte.

COMUNIDADES

Sempre em eventos, conhecendo pessoas e comunidades, acabei e tornando parte dessas comunidades. Atualmente participo da organização da trilha Kids e Teens da SBGames 2017. E outros grupos, sempre ajudando na realização e participação em eventos, como o grupo Seja Maker.

"Todo mundo neste país deveria aprender como programar um computador... porque isso ensina como pensar"

Steve Jobs

ROBÓTICA NA EDUCAÇÃO: XII PYTHON RIO JANEIRO 2017

Palestra sobre robótica na educação, na comunidade python do Rio de Janeiro. Apresentação de projetos e ideias do NAVE Labs.

ROBÓTICA NA EDUCAÇÃO: ARDUINO DAY NAVE ABRIL 2017

Palestra sobre robótica na educação, no Arduino Day 2017 NAVE Apresentação de projetos e ideias do NAVE Labs.

ROBÓTICA NA EDUCAÇÃO: SCRATCH DAY JULHO 2017

Palestra sobre robótica na educação, em uma roda com alunos e professores. Apresentação de projetos e ideias do NAVE Labs.

ORGANIZADOR: ARDUINO DAY NAVE ABRIL 2017

Atuando como organizador deste evento, montando programação e gerindo equipes para realizar a primeira edição no NAVE Rio.

OFICINA DE ROBÓTICA PARA CRIANÇAS: BIG FESTIVAL JULHO 2017

Oficina para crianças montarem um pisca-pisca, e conhecerem um pouco mais sobre o mundo da robótica e do arduino.

GAMES COM ARDUINO: BIG FESTIVAL JULHO 2017

Palestra sobre o uso de games com arduino para ensino de matérias. Utilizando projetos reais em sala de aula. Ao final uma mostra de games

VOLUNTÁRIO ORGANIZAÇÃO: ETAPA REGIONAL OBR JULHO 2017

Ajudante na organização da etapa regional da OBR (Olimpiada Brasileira de Robótica) sediada no Colégio Estadual José Leite Lopes.

EXPOSITOR: HACKPUC MOSTRA MAKER JULHO 2017

Exposição de projetos em arduino no mostra maker 2017 no hackpuc. Com o grupo NAVE Labs.

COMPETIDOR: HACKPUC STARTUP RACE JULHO 2017

Durante o hackpuc 2017, a atividade startup race, consistia em desenvolver um modelo de startup e apresentá-lo para uma banca. Neste atividade, consegui o 2º lugar da competição.

APOIO DE COMUNIDADE: ROADSEC RJ AGOSTO 2017

Durante a edição 2017, do Roadsec RJ. Participei do apoio de comunidade. Consisti em um grupo que realiza uma atividade durante o evento. Apoiei junto o grupo NAVE Labs, com oficina de robótica



Lucas Soares

Portfólio

Veja aqui alguns dos meus últimos projetos desenvolvidos para plataforma mobile android, utilizando Unity e Android Studio, alguns deles você pode encontrar para download na Google Play Store.

Portfólio completo em <http://lucassoares.tk>

WHITE CUBE

Jogo Android

Um jogo onde seu objetivo é você desviar de obstáculos coloridos e assim passar por todas as fases. Se divirta e supere-se, morrendo o menor número de vezes e ficando em primeiro no ranking mundial



THE INDIE GAME APP

Aplicativo Android

Aplicativo que desenvolvi para auxiliar no card game "The Indie Game". Consiste em um aplicativo com diversas funcionalidades para auxiliar e deixar a experiência com o jogo mais interessante.



GROUP LIST

Aplicativo Android

Aplicativo com objetivo de ajudar grupos de estudos e de trabalho, na organização de tarefas. Cada grupo tem sua conta e pode ser acessada por várias pessoas.

