



# L U C A S   A N T Ô N I O   O L I V E I R A

## R O D R I G U E S

DATA SCIENCE | ENGENHEIRO COM DOUTORADO

Entusiasta de tecnologia, com experiência profissional corporativa e acadêmica. Capacidade de auto-gestão em projetos independentes, e boa eficiência em trabalho em equipe. Experiência com aplicação de metodologias ágeis. Auto-didata de fácil adaptação a diferentes tipos de projetos. Proficiência em diversas ferramentas e linguagens de programação. Constante aprimoramento para atender as demandas mais recentes do mercado.

### EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Instrutor de Robótica e Programação - Happy Code  
2017 - 2017

Professor para jovens e adolescentes de:

**Programação aplicada ao desenvolvimento de jogos utilizando Unity 2D/3D, C# e Java;**

**Programação de robôs e drones educativos.**

Arquiteto de Soluções - Algar Tech  
2013 - 2015

Desenvolvimento de soluções corporativas para serviços profissionais em telecomunicações. responsável pelo desenho da solução mediante os requisitos dos clientes, elaboração do plano completo de negócio em conjunto com as equipes de execução, e confecção das propostas técnico-comerciais. Área de atuação:

**Projetos de redes corporativas e telefonia IP;**

**Soluções para firewalls e storage;**

**Professional Services;**

**Manutenção e instalação de redes de fibra óptica;**

**Soluções em equipamentos Cisco.**

Membro de marketing, Diretor de Marketing - META Consultoria - Empresa Júnior  
2008 - 2010

Responsável pela comunicação da empresa com a comunidade acadêmica e com o mercado e pela realização de eventos de interesse comum. Líder de uma equipe com 4 membros. Participação ativa no conselho diretor da empresa.

### FORMAÇÃO ACADÊMICA

Doutorado em Engenharia Mecatrônica - Universidade Federal de Uberlândia

2017 - 2020, Desenvolvimento de um novo suporte ativo para reabilitação da marcha huamana utilizando métodos computacionais de otimização e machine learning.

Mestrado em Engenharia Mecatrônica - Universidade Federal de Uberlândia

2015 - 2017, Desenvolvimento de equipamentos não-motorizados para reabilitação do membro inferior humano utilizando métodos computacionais de otimização e machine learning.

Graduação em Engenharia Mecatrônica - Universidade Federal de Uberlândia

2008 - 2014, Projeto de fim de curso: Desenvolvimento de jogos para reabilitação do membro superior humano.

### PROJETOS


Tutor de equipe de robótica educacional - "Pão de Queijo" para o Torneio Brasil de Robótica  
2016 - 2018


Professor voluntário de programação usando kits educacionais LEGO Mindstorms para equipe de alunos da categoria MIDDLE (10 a 14 anos).


Pesquisador na Universidade Federal de Uberlândia  
2010 - 2020


Autor e coautor em mais de 10 artigos publicados em periódicos nacionais e internacionais na área de aplicações robóticas para reabilitação, com destaque para premiação de melhor trabalho publicado em 2011 no Encontro Nacional de Engenharia Biomecânica - ENEBI 2011.


### CONTATO

 Uberlândia, MG

 Rua Afonso Arinos, 700 Apto. 1301, Bairro Tubalina  
Uberlândia, MG

 (34) 99644-8447

 lucas.ep@outlook.com

 www.linkedin.com/in/lucasaor

### COMPETÊNCIAS

Machine Learning

Análise estatística

C/C++

C#

Java

Python

Metodologias Ágeis

Power BI

SQL

### IDIOMAS

Inglês

Espanhol

### OUTRAS HABILIDADES

Profissional habituado com mudanças, altamente multidisciplinar, boa comunicação e fácil relacionamento.