



MATEUS F KRINSKI

PROGRAMADOR

Durante meu tempo escolar tive espanhol como atividade extracurricular e concluí alguns cursos. Tenho aptidão para trabalhos que envolvam lógica e controle de informações. Atualmente graduo engenharia de software, tenho por objetivo futuro atuar na área de desenvolvimento de sistemas ou gestão. Disposto a aprender e me especializar, sem CNH e apto a mudança de cidade, desde que sejam próximas ao centro acadêmico.

FORMAÇÕES

COLEGIAL - ENSINO MÉDIO

Dario Veloso, CE Prof-EF M N
Mallet - PR
2019 - 2021

ENSINO SUPERIOR - ENG DE SOFTWARE

Centro Universitário Vale do Uniguaçu
União da Vitória - PR
2022 - 2026

IDIOMAS



Espanhol Nível - 1



Inglês Nível - 2



(42) 9 9969-8114



Rua André Berezuk 427, Jardim
Emília - Mallet, Paraná, Brasil



mateus.krinski10@gmail.com



<https://github.com/MateusFKrinski>



@krinskimateus

EXPERIÊNCIAS

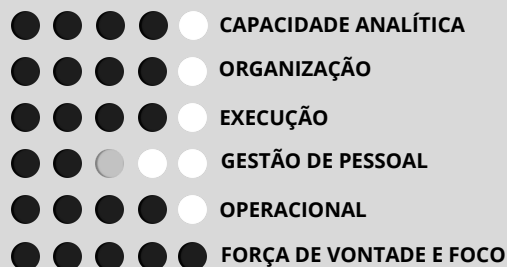
D'MALE PRODUTOS E PANIFÍCIOS EIRELI

Função: Estoquista

Período: 24 de fevereiro de 2022

Metas e Estratégias

- > Desenvolvimento de portfólio/site próprio, com apresentação pessoal e introduzindo ferramentas de alto nível até final de 2022;
- > Desenvolvimento profissional longo prazo em Data Science ou desenvolvimento back-end;
- > Aperfeiçoamento da visão sistêmica.



FORMAÇÃO - CURSOS

Estoquista - 50 horas

Inglês Extremo - Curso Completo do Zero à Fluência

Microsoft Office Completo - Word, Excel e PowerPoint

Day Trade e Swing Trade com Análise Técnica

Qualificação Profissional de Manutenção e Reparos de Celulares e Placas

Comunicação HTTP: flutter com web API

Criando widgets, páginas e navegação com flutter

Dart: dominando a orientação a objetos

Dart: primeiros passos com a linguagem

Eclipse: produtividade extrema na IDE com java

Flutter com web API: integrando sua APP mobile

Fundamentos do Flutter: crie seu primeiro APP

Java e Java.io: streams, reader e writers

Java e Java.lang: programe com a classe object e string

Java e Java.util: coleções wrappers e lambda expressions

Java e JDBC: trabalhando com um banco de dados

Java e JPA: pesquise com JPQL e criteria

Java exceções: aprenda a criar, lançar e controlar exceções

Java JRE e JDK: escreva o seu primeiro código com eclipse

Java OO: introdução à orientação a objetos

Java Polimorfismo: entenda herança e interface

Jogos Mobile Community: diversão com a game engine

Lógica de Programação I: os primeiros programas com javascript e HTML

Lógica de Programação II: pratique com desenhos, animações e um jogo

React Native: AsyncStorage e navegação

Persistência com Flutter: crie um APP com armazenamento interno

React Native: trabalhando com function components

Spring MVC I: criando aplicações web

Spring MVC: é hora de criar uma webapp com spring MVC4

Unity Mobile parte 1: jogos para celular com persistência de dados

Unity Mobile parte 2: interface responsiva e desempenho

Unity Mobile parte 3: aprofundamento em jogos mobile

Teste de unidade e Widget com mocks: boas práticas no flutter

Xamarin parte 1: crie aplicativos mobile com visual studio

Xamarin parte 2: crie aplicativos mobile com visual studio

Xamarin parte 3: crie aplicativos mobile com visual studio

Xamarin parte 4: crie aplicativos mobile com visual studio

Threads em Java 1: programação paralela

Nota Fiscal Eletrônica

Times de Alto Desempenho

PDI - Plano de Desenvolvimento
Individual

Web Design Completo

Java Script Avançado