

MATEUS FELIPE DOS SANTOS

Engenheiro de Software

Tenho estudado desenvolvimento de software desde 2019 na faculdade e aplicativos móveis por minha conta. Já desenvolvi algumas aplicações mobile, e minhas especialidades são Flutter, WordPress, Python, Java e PHP. E estou estudando React Native atualmente.

EXPERIÊNCIA

Freelance – Site de Venda de Roupas

Foi criado um site de vendas de roupas para uma pequena vendedora autônoma em WordPress. O objetivo principal do site era fornecer uma plataforma online onde a vendedora pudesse listar e vender suas peças de roupa de forma eficiente e atraente.

Link para o Site: [StyleSphere](#)

Linguagens: WordPress, PHP e MySQL

Freelance – Encontrando e consertando bugs

Realizei alguns mini projetos que envolviam a identificação e correção de bugs em aplicativos Flutter desenvolvidos por outros usuários.

Linguagem: Flutter.

FORMAÇÃO

UENP – Ciência da Computação, Bandeirantes-PR — Ensino Superior

Março de 2019 - Março de 2024

Graduado em Ciência da Computação com habilidades especializadas em programação e engenharia de software. Durante meu curso universitário, explorei a teoria, o desenvolvimento e a aplicação de software e hardware de computação. A minha paixão e aptidão pela programação e engenharia de software levaram-me a focar os meus estudos nesta área, onde desenvolvi competências avançadas em análise de requisitos, design, testes e manutenção de sistemas de software. Estou animado para continuar aprendendo e crescendo em minha carreira em programação e engenharia de software.

PROJETOS

Compilador — C#

Neste trabalho foi criado um compilador em C#, que é um programa que

Endereço: Rua Chica Vaz, 306 - Fartura,
SP, 18870-140
Celular: +55 14 99769-2248
Email: mateus.fes14@gmail.com
GitHub: <https://github.com/MateusFels>

IDIOMAS

Inglês Intermediário – Step by Step – 2 aulas de 1 hora por semana.

TECNOLOGIAS

- ♦ React Native
- ♦ WordPress
- ♦ JavaScript
- ♦ Python
- ♦ Git / GitHub
- ♦ Java
- ♦ Flutter
- ♦ MySQL
- ♦ PHP
- ♦ C#
- ♦ Firebase
- ♦ Next.js / Prisma

traduz código fonte escrito por humanos em uma linguagem de programação para uma linguagem de máquina que pode ser executada por um computador. Este compilador possui uma série de funcionalidades e sintaxes que permitem aos programadores realizar operações básicas de programação, como leitura e escrita de dados, declaração de variáveis, operações matemáticas, comparações, controle de fluxo, laços de repetição, geração de números aleatórios e conversão de tipos de dados.

App de Receitas — Flutter

Neste projeto foi feito um aplicativo de receitas utilizando Flutter e Firebase. O aplicativo é uma plataforma interativa projetada para facilitar o compartilhamento e descoberta de novas receitas culinárias.

App de Localização — React Native

O aplicativo *Maps and Routs* permite aos usuários calcular rotas e encontrar destinos utilizando api de geolocalização. Os usuários podem inserir o local de partida e o destino desejado, visualizando a rota no mapa em tempo real. Além disso, o aplicativo fornece informações úteis, como a distância entre os pontos e o preço fictício estimado da viagem.

Processamento de Imagens — Python

O programa criado para a matéria de computação gráfica realiza uma série de operações de processamento de imagem utilizando a biblioteca OpenCV em Python. As funcionalidades apresentadas no programa foram separação dos canais de cores, média e mediana, limiarização, inversão, rotação, desfoque gaussiano, ajuste de contraste e ajuste de brilho.

Artigo publicado em capítulo de livro

Artigo "Método Resolução de Problemas aplicado ao ensino de Aprendizado de Máquina" publicado pela Atena Editora. Neste trabalho é relatada uma pesquisa realizada com a utilização da plataforma Machine Learning for Kids e do método Resolução de Problemas de Polya com o objetivo de analisar se a plataforma é útil ao aprendizado inicial e o método pode ser aplicado ao ensino de aprendizado de máquina. Uma oficina foi realizada com a participação de um grupo de estudantes, durante a qual puderam realizar projetos práticos treinando e testando modelos. Ao final, as opiniões dos participantes foram coletadas e mostraram que a combinação das ferramentas foi útil e estimulante.

Link para o Artigo: [método resolução de problemas aplicado ao ensino de aprendizado de máquina](#)