

Mauricio de Sousa Araujo

☎ (11) 949445885 • ✉ m184477@dac.unicamp.br
🌐 linkedin.com/in/mauricio-sousa-113b79196

Objetivos

Estagiar para colocar todo meu aprendizado teórico e experiência em prática na área de Inteliência Artificial, com interesse nas subáreas Machine Learning, Deep Learning e Processamento de Linguagem Natural.

Escolaridade

Universidade Estadual de Campinas
Engenharia da Computação

Fev. de 2017 – Jul. de 2021

Conhecimentos

Linguagens de Programação

- **C** avançado
- **Python** intermediário
- **Java** intermediário
- **JavaScript** básico
- **C++** básico

Áreas diversas

- **Machine Learning:** Familiaridade com modelos em Machine Learning, como Reg. Linear/Logística; Redes Neurais Profundas; Técnicas de Clustering e redução de dimensionalidade(PCA); Redes Convolucionais, entre outras.
- **Processamento de Linguagem Natural:** Familiaridade com modelos como Word2Vec; Técnicas de processamento da linguagem, como lematização, remoção de stopWords, tokenização, entre outras.

Idiomas

- Inglês intermediário

Atividades Extracurriculares

- **Bolsa SAE no projeto Evolução e tendências nas Políticas Alimentares** **2019 - 2020**
Orientador: Enrique Ortega Rodriguez.
Desenvolvedor web front-end para simulações de modelos ecológico-econômicos de forma interativa. O principal objetivo era representar tais modelos graficamente utilizando-se a biblioteca Plotly com JavaScript/HTML/CSS.
- **Estudo Orientado em Teoria de Grafos** **2019 - 2020**
Orientadora: Christiane Neme Campos.
Estudo orientado em Teoria de Grafos com objetivo de conhecer a área. Durante o estudo foram propostas diversas leituras e problemas para se resolver, alguns problemas propostos foram nas subáreas: coloração de vértices e arestas, ciclo Hamiltoniano, caminho Euleriano, entre outros.
- **Bolsa SAE no projeto Contaminantes de Processamento em Alimentos infantis** **2018-2019**
Auxiliar de laboratório químico. As atividades consistiam basicamente em auxiliar nos processos feitos dentro de um laboratório químico.
- **Bolsa SAE no projeto Programação de computadores para crianças e jovens iniciantes** **2017**
O objetivo do projeto era introduzir lógica de programação em alunos do ensino fundamental através da ferramenta Scratch.