

# CURRICULUM VITAE

## Nichollas de Farias Leonides dos Santos

### DADOS PESSOAIS

End.: Rua Padre Arnaldo Caiaffa, 149 – Condomínio Edifício São José, Apartamento 31,  
Bairro: Vila Ligya – Guarujá – SP CEP: 11430-020  
Telefone: (13) 99720-2766 E-mail: ni.chollas@outlook.com  
Data de Nascimento: 31/03/2001 Nacionalidade: Brasileira  
Estado Civil: Solteiro  
Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/nichollas-farias/>  
GitHub: <https://github.com/NichollasFarias>

---

### OBJETIVO

Buscando uma oportunidade de emprego para aplicar meus conhecimentos adquiridos e desenvolver novas habilidades em um ambiente desafiador.

---

### FORMAÇÃO ACADÊMICA

#### **Ensino médio**

Instituição: Ateneu Santista - Santos/SP  
Fevereiro de 2016 - Dezembro de 2018

#### **Engenharia da Computação**

Universidade Santa Cecília (UNISANTA) - Santos/SP

#### **Técnico em Programação de Jogos Digitais**

ETEC Aristóteles Ferreira - Santos/SP  
Agosto de 2018 - Dezembro de 2019

Fevereiro de 2020 - Dezembro de 2024

---

### EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

#### **Estagiário Voluntário - NPE**

Universidade Santa Cecília (UNISANTA) - Santos/SP  
Agosto de 2024 – Dezembro de 2024

---

### HABILIDADES TÉCNICAS

#### **Programação e Desenvolvimento:**

Python, Machine Learning, HTML, CSS, JavaScript, Arduino, ESP-32, Raspberry Pi, Node.js, React Native, Expo, Linux, Assembly, Android Studio, C++, C, C#, MySQL, Firebase, Fusion 360.

#### **Automação:**

Programação em CLP: Ladder, Lista de Instruções, IHM.  
Software: BluePlant (Altus Software), CoDeSys, FluidSIM, BrnqS.

#### **Programação de Jogos:**

C#, Unity 2D/3D, Blender, Maya (modelagem 3D), Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

#### **Informática:**

Pacote Office (Word, Excel e PowerPoint), Internet, Sistemas Operacionais, Adobe Flash, Dreamweaver, Corel Draw e Montagem e Manutenção de Computadores.

#### **Linguístico:**

Português Nativo, Inglês Intermediário.

---

## **PROJETOS ACADÊMICOS**

### **Universidade:**

- Modelagem 3D de Móvel: Rack de Sala.
- Jogo Infantil - "Aditown": Jogo educativo desenvolvido em C# Forms para ensinar adição a crianças.
- Robô de Papelão: Robô inspirado em um cachorro, controlado por Arduino e sensores ultrassônicos, capaz de andar e reagir a proximidade.
- Carrinho Seguidor de Linha: Programado em C puro, equipado com sensor infravermelho para seguir linhas pretas em alta velocidade.
- Carrinho Detector de Gás: Controlado via celular, detecta gases e envia dados para o celular usando ESP32cam e LoRaWAN, com armazenamento em nuvem.
- TCC – Sistema de Segurança e Gerenciamento Remoto: Sistema de segurança remoto utilizando ESP32 e gerenciamento de estoque remoto utilizando a plataforma FireBase.

### **Técnico:**

- Jogo de Tabuleiro: Criação e desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com regras próprias.
- Jogo 2D - "Acid Jump": Desenvolvido na Unity, onde o jogador deve subir antes que o ácido o alcance.
- Jogo 3D - Pinball: Criado usando Unity e Maya.
- TCC - Jogo "Hunting Dogs": Desenvolvimento do BETA de um jogo digital na Unity.

Guarujá, 23 de Janeiro de 2025

**Nichollas de Farias Leonides dos Santos**