



Pedro de Araujo Ribeiro

Ciências de Dados | Gerenciamento de Projetos

+55 34 99650-2302 · pedribeiro21@gmail.com

Uberlândia, Minas Gerais, Brasil

 <https://pedroribeiroa123.github.io/>

RESUMO PROFISSIONAL

Estudante da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) com expectativa de graduar em Março de 2026. Possuo experiência com diversos projetos acadêmicos que enriqueceram minhas competências na área e experiência profissional em uma startup de desenvolvimento de jogos. Especializo em tarefas de classificação e agrupamento, visualização de dados com foco em explicações altamente compreensíveis e didáticas, e liderança e organização de projetos e pesquisas. Também possuo facilidade em me aclimar com novos modelos e metodologias da área. Busco oportunidades como Analista de dados, Pesquisador, Assistente, e/ou Desenvolvedor de Sistemas de aprendizado de máquina.

EDUCAÇÃO

Bacharelado em Ciências da Computação

Universidade Federal de Uberlândia – UFU (2022 – Atual)

IDIOMAS

Português – Nativo

Inglês – Avançado (leitura, escrita, fala, tradução)

HABILIDADES

- Validação de modelos de classificação
- Ciência de dados com R e Python
- Web-scraping com R e Python
- Análise probabilística
- Modelagem de Software e Algoritmos
- Programação Orientada a Objetos
- Estruturas de dados
- Experiência com as linguagens: C++, Java, PHP, R, Python, HTML

COMPETÊNCIAS PRINCIPAIS

- Organização e liderança de projetos
- Aprendizado rápido e eficiente
- Planejamento de tempo e recursos
- Comunicação técnica
- Métodos ágeis (SCRUM)
- Programação em pares
- Visualização e explicação de conceitos e resultados de análises
- Disposição e facilidade para aprender novas tecnologias

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Estagiário em Desenvolvimento de Jogos - Broken Tooth Studios

Período: 2024 – 2025

- Uso da ferramenta Unity e C# para desenvolvimento de jogos.
- Participação constante em decisões criativas e de planejamento
- Trabalho com metodologias ágeis
- Aplicações de padrões de projetos

PROJETOS

Iniciação Científica na área de Ciências de Dados - UFU

- Uso extensivo da linguagem R e suas bibliotecas
- Aprendizado supervisionado com: Árvores de decisão, Florestas aleatórias, K nearest neighbors, Support vector machines, Naive Bayes, Regressão linear, e Regressão logística
- Aprendizado não supervisionado com: K-médias, DBScan, HDBScan, e Agrupamento hierárquico
- Validação de modelos com: Cross validation, K-fold cross validation
- Web-scraping
- Criação e publicação de Datasets
- Processamento de textos e linguagem natural
- Produção de aulas e apresentações visando ensinar os conceitos vistos
- Participação na XIII Mostra IC da Faculdade de Matemática UFU

Clube de Jogos Para Saúde e Educação - UFU

- Uso da ferramenta Unity e C# para desenvolvimento de jogos.
- Participação em decisões criativas e de planejamento
- Participação no desenvolvimento de jogos para promover o aprendizado e inclusão
- Uso de estatística e ciência de dados no entendimento de comportamento de jogadores
- Criação de sistemas dinâmicos que reagem ao comportamento do jogador