



Paulo Guimarães

Engenharia Informática | Design Gráfico

CONTACTOS

- ☎ 910 790 871
- ✉ pauloguimaraes8.1@outlook.pt
- in linkedin.com/in/pauloguimaraes0312
- 🌐 https://pelinho03.github.io/portfolio/
- 📍 Porto, Portugal

HABILITAÇÕES

Engenharia Informática

ISPGAYA | Vila Nova de Gaia
2022 - 2025 | 16 valores

Técnico de Redes e Sistemas Informáticos

ISPGAYA | Vila Nova de Gaia
2020 - 2022 | 18 valores

Técnico de Multimédia

Secundária | Peso da Régua
2015 - 2018 Best International Logo for Erasmus+

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

- **Linguagens de Programação:**
 - Java , Python, JavaScript, Dart/Flutter
- **Web Development:**
 - HTML, CSS, Bootstrap, Figma
- **Ferramentas de Design:**
 - Adobe Photoshop, Illustrator, Figma
- **Bases de Dados:**
 - MySQL
- **Outras Ferramentas:**
 - Git, Visual Studio Code, JetBrains IDEs, Canva
- **Sistemas Operativos:**
 - Windows, Linux

COMPETÊNCIAS COMPORTAMENTAIS

- Responsabilidade;
- Comunicação;
- Trabalho em Equipa;
- Adaptação;
- Criatividade.

SOBRE MIM

Sou recém-licenciado em Engenharia Informática, apaixonado por tecnologia e desenvolvimento de software. Gosto de desafios, sou persistente e tenho uma forte vontade de aprender e evoluir todos os dias.

Tenho experiência em Java, HTML, CSS e Bootstrap, bem como conhecimentos em Python, JavaScript e SQL. Já trabalhei também com Photoshop, Illustrator e Figma, integrando o lado criativo do design com a vertente técnica do desenvolvimento web.

Sou responsável, autónomo e valorizo o trabalho em equipa. Estou motivado para integrar projetos desafiantes onde possa crescer e contribuir com soluções criativas e eficazes.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Estágio Curricular, Desenvolvedor de Jogos

2025 (Mar. – Jun.)

TopSigma | Vila Nova de Gaia

- Desenvolvimento de um jogo de simulação política em Unity com C#, como projeto final de curso.
- Implementação de lógica de jogo, UI, persistência de dados e interação entre sistemas.
- Aplicação de princípios de programação orientada a objetos e organização modular de código.
- Colaboração com orientadores da empresa e supervisão académica para planeamento e execução do projeto.

Designer Gráfico, Gestor de marketing

2023- 2024

Aquário Electrónica | Porto

- Criação de campanhas de marketing digital utilizando ferramentas como Adobe Photoshop, Illustrator e Figma.
- Colaboração com equipas multidisciplinares para alinhar a comunicação visual com os objetivos de negócio.
- Monitorização de métricas (Google Analytics, redes sociais, etc.) para melhorar o impacto das campanhas.
- Desenvolvimento e manutenção de páginas web com HTML, CSS e Bootstrap.

Designer Gráfico

2022 - 2023

Aquário Electrónica | Porto

- Criação de identidades visuais e branding para diferentes marcas e campanhas.
- Participação em projetos de comunicação visual, incluindo design para plataformas digitais e físicas.
- Trabalho com ferramentas como Photoshop, Illustrator, Figma, e edição de elementos gráficos interativos.
- Introdução de soluções criativas e atualizadas com base nas tendências de design gráfico.

Empregado de mesa

2019 - 2021

Varanda da Régua | Peso da Régua

- Coordenação de formação de novos colaboradores, promovendo um ambiente de equipa e serviço de qualidade.
- Implementação de melhorias no atendimento ao cliente e eficiência do serviço.
- Desenvolvimento de soft skills como comunicação, gestão de conflitos e trabalho sob pressão, fundamentais em qualquer ambiente profissional.

LÍNGUAS

Português



Inglês

