

MATTHEW ROBERT GLUSKI BALANDA

OBJETIVOS Profissional bilingue procurando por oportunidades nas áreas de Ciência de Dados, Web Design, Game Design (machine learning, and/or game development (level design))

INFORMAÇÕES PESSOAIS
Data de Nascimento: 20 de abril 1992
Naturalidade: Londres, Inglaterra
Nacionalidades: Britânico, Brasileiro e Polaco (EU)
Estado Civil: Solteiro
Livre para viajar e trabalhar remotamente

EDUCAÇÃO
2021-2022 – IBM Certificado da Ciência de Dados – O programa contém 9 cursos online, via acesso de instrumentos e bibliotecas de open source, ensinando e trabalhando com a língua de programação Python, Banco de Dados, SQL, visualização de dados, análise de dados, análise de estatísticas, modelos de predição, e algoritmos de Machine Learning. O programa me ofereceu a oportunidade de aprender a mexer com Ciências de Dados via IBM Cloud usando instrumentos reais para Ciência de Dados e conjuntos de dados.
2010- 2017 – Instituto Superior de Tecnologia (IST/FAETERJ), Av. Getúlio Vargas, 335, Quitandinha, 25651-070, Petrópolis, RJ, Brasil -Tel: (24) 2233-6285. Formado em Tecnologia da Informação: Matérias cursadas, entre outras: Cálculo 1; Programação em C; Português; Inglês Técnico; Organização dos Computadores, C#. Monografia defendida.
2007–2009 – Centro Profissionalizante na Técnica de Informação da Tecnologia (CPTI), Av. Getúlio Vargas, Petrópolis, RJ, Brazil. Matérias incluídas: Programação em Java; Aplicação; Empreendedorismo; Redes; Internet; Modelagem de Banco de Dados; Linguagens de Programação (HTML and SKL), Estatísticas, Segurança do Trabalho, Psicologia, Matemática, e Inglês Técnico, entre outros. Uso de Windows e Linux.
2001-2009 – (Ensino Médio Completo) Colégio Bom Jesus Canarinhos, Petrópolis, RJ, Brazil
1997-2000 – (Ensino Fundamental) Colégio São José, Petrópolis, RJ, Brazil
2009 – Participação em várias atividades tais como Introdução a Monte Carlo/Oficina de Criação de Vídeos) durante o evento da Semana Nacional da Ciência da Tecnologia, no IST/CEPTI, Petrópolis.

EXPERIÊNCIA Gaming:
Experiência com Unity game engine. Participei dos seguintes projetos:

- “Não suje meuRio”, jogo feito para um concurso do estado de Rio de Janeiro, Brasil.
- Level designer dos jogos mobile LilGuy e Penalty Kicker.
- Participei do GameJam, contribuindo na produção.

Links para os Jogos em que trabalhei:

“Não suje meu Rio”:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.HotPotato.NaoSujeMeuRio&hl=pt_BR

“Lilguy” :

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Catavento.LilGuy&hl=pt_BR

“Penalty Kicker” :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Balanda.PenaltyKicker>

“Clickalypse” : <https://gamejolt.com/games/clickalypse/286941>

“Astro Vanguard” : <https://nickbalanda.itch.io/astro-vanguard>

Experiência básica com blender, Programa para modelagem em 3D.

Experiência com aplicativos como Corel Draw, Photoshop e Inkscape.

Curso de Web Design(HTML, CSS e Javascript)

2016-2017 – Estágio no projeto GEN (Cognitive Educational Games).

2015 – 2017 – afiliação com a game company called Hot Potato.

2013 – Fiz parte do Projeto SIR, projeto de robóticas.

IDIOMAS

Inglês e Português fluente (Falado, Leitura e Escrita) (possui passaportes Inglês, Brasileiro e Polaco)

OUTRAS HABILIDADES

Corel Draw (avançado)
Photoshop (Basico).
Blender
Unity Engine (Intermediário)
Microsoft Office
Inkscape
Data Science
Python
Web Design(HTML, CSS and JavaScript)
SQL

INTERESSES

Video Games, História, Esportes,. Web Design. Países Visitados: Brasil, Inglaterra, EUA e Espanha.