

CURRICULUM VITAE

Rúben Carvalhas

Nacionalidade: Português

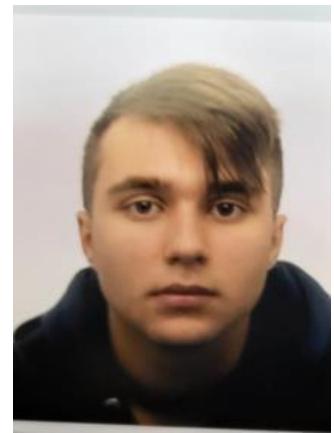
📞 (+351) 919921676

Data de Nascimento: 03/04/2002

Sexo: Masculino

✉️ Correio Eletrónico: carvalhasruben@gmail.com

📍 Morada : Rua Natália Correia Nº18 7ºDto, 2855-600 Santa Marta do Pinhal - Corroios (Portugal)



EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

Conclusão do Ensino Secundário, Curso Técnico de Gestão e Programação de Sistemas

Informáticos, do tipo Ciências Informáticas com qualificação final de 17 valores

<https://rubencarvalhas.github.io/Portfolio/>

Inicio e fim de curso: [13/09/2017 – 24/06/2020]

Escola Secundária João de Barros

Correio Eletrônico: R. Dr. Manuel de Arriaga, 2855-098 Corroios

<https://www.aejoaodebarros.pt/>

"Innovation Challenge"

Curso CTeSP no Instituto Politécnico de Setúbal

Desenvolvimento de Videojogos e Aplicações Multimédias

Estágio com duração de 6 meses na empresa KnowledgeBiz com qualificação final de 16 valores

<https://knowledgebiz.pt>

Inscrito no instituto IEFP.

COMPETÊNCIAS LINGUISTICAS

Língua materna (s):

Português

Inglês

COMPREENSÃO ORAL: C2 LEITURA: C2 ESCRITA: C1 PRODUÇÃO ORAL: C2 INTERAÇÃO ORAL: C2

COMPETÊNCIAS RELACIONADAS COM O TRABALHO

Competências relacionadas com o trabalho

Organizado;

Proativo;

Espírito de iniciativa;

Autônomo;

COMPETÊNCIAS SOCIAIS DE COMUNICAÇÃO

Competências de comunicação

Boa capacidade de diálogo em ambiente profissional;

Boa capacidade de interação

COMPETÊNCIAS DE ORGANIZAÇÃO

Competências de organização

Capacidade de liderança;

Capacidade de gestão e organização do tempo;

Boa capacidade de resolução de conflitos;

COMPETÊNCIAS DIGITAIS

Reactjs, figma e ExpoGo - utilizado para desenvolver uma aplicação para android e IOS com os fins de identificar um plano de viagem de férias para qualquer pessoa.

CSS, HTML, PHP, JAVASCRIPT - Utilizado para desenvolver uma loja online de produtos tecnológicos. Utilizado para desenvolver um website de consulta de preços.

MYSQL – Utilizado para desenvolver a base de dados utilizada na loja online descrita anteriormente para criar contas, encriptar passwords e registar as compras dos utilizadores. Utilizado também para tornar jogos em multi-jogadores.

Blender, C# - Utilizado para o desenvolvimento e design de videojogos e websites.

C++ - Utilizado para introdução a programação fazendo programas básicos como calculadoras.

Adobe Premiere Pro – Utilizado na edição de vídeos.

PROJETOS REALIZADOS EM ÂMBITO ESCOLAR

Prova de Aptidão Profissional:

Desenvolvimento de um site com compras e vendas de dispositivos eletrónicos – 18 valores

Estágio: Desenvolvimento de uma Aplicação para telemóvel – 19 valores

PORTEFÓLIO

Criação do site para a empresa Pétalas Catitas Unipessoal, LDA:

<https://guibela.site>

Modelos Realizados:

Um Pilar:



Cartas realizadas para um jogo feito em âmbito escolar:

