

# LEONARDO SANTANDER NYCZ

Desenvolvedor de Software  
santandernycz.ls@gmail.com | +351 915 619 867  
Porto - Portugal

**Portfolio:** <https://portfolio-vo-kappa.vercel.app/>

**GitHub:** <https://github.com/SantanderNycz>

**LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/leonardo-santander-nycz/>

Desenvolvedor Júnior Full-Stack com uma base sólida em desenvolvimento web e foco na criação de aplicações orientadas para o utilizador. Experiência com tecnologias modernas como JavaScript, React e Node.js. Aprendizagem rápida, espírito colaborativo e motivado para contribuir em projectos reais. Procuro uma oportunidade para evoluir e expandir as minhas competências e ter um impacto significativo numa equipa de desenvolvimento.

## Experiência Profissional

### Four Front - Web Dev (2025)

Desenvolvimento de sites responsivos para empresas locais, com foco em design e desempenho. Trabalho em estreita colaboração com os clientes para compreender as suas necessidades e traduzi-las em soluções personalizadas, utilizando HTML, CSS, JavaScript e React.

### Engenheiro Civil (2017 - 2020)

Focado na análise de projetos técnicos, raciocínio lógico e atenção aos detalhes. Experiência em organização, interpretação de desenhos técnicos e trabalho em equipa multidisciplinar.

## Formação

### Escola 42 Porto (Fev 2025 - Atualmente)

Metodologia peer-to-peer, aprendizado baseado em projetos, com foco em C, algoritmos, estruturas de dados, sistemas operacionais, redes, segurança e desenvolvimento web.

### Origamid (Out 2024 - Atualmente)

HTML, CSS, JS, React, Tailwind CSS, UI/UX

### Alura (Jan 2024 - Dez 2024)

Front-end Formation, MySQL Server, Oracle Cloud Infrastructure, IA Generative (420h)

### Universidade Anhanguera

User Experience (UX) - Pós Graduação (Jan 2025 - Mai 2025)

Desenvolvimento Full Stack - Pós-Graduação (Ago 2024 - Dez 2024)

## Projetos

### Libft

Desenvolvimento da libft, biblioteca em C criada na 42, implementando funções da biblioteca padrão e utilitários próprios, com foco em lógica, gestão de memória e boas práticas de programação.

### So\_Long

Desenvolvimento do jogo So Long em C com a biblioteca MiniLibX, aplicando conceitos de renderização gráfica, manipulação de eventos e algoritmos de pathfinding.

## Skills

**Linguagens:** JavaScript, TypeScript, C, Python

**Frameworks:** React, Next, Node.js, Tailwind CSS

**Ferramentas:** Git, Figma, Trello

**Metodologias:** Kanban, GitFlow, Scrum

## Línguas

**Português** (Nativo) - C2

**Inglês** (Intermediário) - B1

**Francês** (Básico) - A2

**Espanhol** (Básico) - A2