

Victor Jerônimo Galdino Lopes de Oliveira

Brasileiro, solteiro, 23 anos – CNH “B”
Travessa Dos Bravos - Nossa Senhora da Apresentação – Natal – RN
Telefones: (84) 98883-6575 - 99710-2930 / E-mail: **victorlopesjg@gmail.com**
Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/victor-oliveira-1a091151/>

OBJETIVO

Crescer na empresa e ampliar meus conhecimentos

FORMAÇÃO

Ensino Superior Completo
Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistema (TADS)
UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Pós-Graduação - Especialização Mobile (Em Formação)
Curso: Desenvolvimento para dispositivos móveis
UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

CURSOS

Programador em Java	Instituição: SENAC	Duração: 300 horas
Banco de Dados	Instituição: SENAC	Duração: 100 horas
Montagem e Manut. de Micros e Redes	Instituição: News Center	Duração: 6 meses
Design Gráfico	Instituição: Data Sul	Duração: 11 meses
Empreendedorismo	Instituição: SENAC	Duração: 20 horas
ERP T2Ti	Instituição: T2Ti	Duração: 300 horas

EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS

- Cargo:** Desenvolvedor Mobile Android
 - Empresa:** SINFO – Superintendência de Informática da UFRN
 - Tempo:** setembro de 2014 - atual
 - Projetos:** SIGAA Mobile: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.ufrn.sinfo.sigaambeta> - Coletor de Patrimônio: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.ufrn.sipac.patrimonio.mobile> - Vemcar: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.ufrn.sinfo.vemcar> - Acesso RU: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.ufrn.ruufrn> - UFRN Security: <https://play.google.com/store/apps/details?id=ufrn.br.ufrnsecurity> - Bib Inventário: <https://play.google.com/store/apps/details?id=sinfo.ufrn.br.inventario>
 - Tecnologia:** Android, Java, Kotlin, Git, Spring, kanban, Rest full, JSON, Swift
-
- Cargo:** Bolsa de Pesquisa – PROPESQ
 - Empresa:** UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte
 - Tempo:** junho de 2014 - julho de 2016
 - Tecnologia:** Android, Java, Rest full, JSON, Eclipse, MySQL, PHP, Spring, Git, Swift, Unity 3d, Jogos digitais
-
- Cargo:** Desenvolvedor VBA e Java Web
 - Empresa:** Banco do Brasil
 - Tempo:** maio de 2014 - setembro 2014
 - Tecnologia:** Java Web, Spring, Visual Basic, JPA, MySQL, SVN
-
- Cargo:** Desenvolvedor Mobile Android
 - Empresa:** Prefeitura de Parnamirim
 - Tempo:** outubro de 2013 - outubro 2014
 - Tecnologia:** Android, Java, Rest full, JSON, Eclipse, MySQL, PHP, Git
-
- Cargo:** Suporte de Informática
 - Empresa:** UFRN – Bolsa de Apoio Técnico
 - Tempo:** setembro 2013 - maio de 2014
 - Tecnologia:** Android, Java, Rest full, JSON, Eclipse, MySQL, PHP
-
- Cargo:** Programador – Desenvolvimento Mobile Android
 - Empresa:** New System
 - Tempo:** fevereiro de 2013 - setembro de 2013
 - Tecnologia:** Visual Basic, JPA, SQL Server, JSON, Eclipse, Java, Android
-
- Cargo:** Programador Java
 - Empresa:** Rede Schmitt Bobato
 - Tempo:** abril de 2012 - janeiro 2013
 - Tecnologia:** Java, MySQL, PHP

PESQUISA ACADÊMICA

Scanner 3D de Baixo custo

Descrição: Um scanner 3D é um dispositivo que analisa um objeto do mundo real ou ambiente para coletar dados sobre a sua forma e, possivelmente, a sua aparência (por exemplo, cor). Os dados recolhidos podem então ser utilizados para construir modelos tridimensionais digitais.

A ideia de desenvolver tecnologia com o custo baixo para todos vem crescendo ao decorrer dos anos. Já podemos conhecer carros elétricos, robôs de papelão, dentre outras aplicações. Visando essa ideia decidimos criar um aparelho que captasse e modulasse em 3D, no entanto que fosse acessível para todos e com um custo baixo. Atualmente existem vários meios de captação 3D, com a evolução de vídeo games, como por exemplo, o Microsoft Kinect ou até próprios aplicativos de celular.

SmartGlove

Descrição: O objetivo fundamental do projeto é construção de um protótipo de uma interface gestual na forma de luva para uso em sessões de reabilitação virtual. Alinhado a esse objetivo principal existem as seguintes metas a serem alcançadas:

- Desenvolvimento de uma luva de baixo custo que pode perfeitamente vir a ser reproduzida posteriormente;
- Uso da Luva de dados como controle de jogos de computador;
- Uso da luva para capturar informações preciosas sobre o paciente;
- Desenvolver uma metodologia de design de jogos centrado nos paciente que estão fazendo sessões de reabilitação.

PATENTES

SIGAA ANDROID

Expedida em 29 de jul de 2016 - BR 51 2016 001096 7

SIGAA Mobile é um aplicativo direcionado especificamente aos discentes e docentes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN que utilizam dispositivos com Android. O app permite o rápido acesso às principais funcionalidades disponíveis no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas - SIGAA.

COLETOR DE PATRIMÔNIO ANDROID

Expedida em 18 de jul de 2016 - BR 51 2016 000948 9

O Coletor de Patrimônio desenvolvido pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN permite que servidores e colaboradores usuários de dispositivos com Android realizem o gerenciamento do patrimônio das Instituições que utilizam o Sistema Integrado de Patrimônio, Administração e Contratos - SIPAC.

VEMCAR

Expedida em 18 de jul de 2016 - BR 51 2016 000943 8

O Vemcar é um aplicativo que permite que a comunidade acadêmica da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN oferece/solicite caronas nos percursos de ida e vinda para os campi da Universidade de forma prática, rápida e segura. O app foi criado com o intuito de facilitar a locomoção de professores, alunos e técnicos administrativos da UFRN, diminuindo o fluxo de carros nos campi da Instituição.

Sistema de Análise de Plântulas - SAPL

Expedida em 18 de jul de 2017 - BR 51 2017 000674-1

CONHECIMENTOS EM INFORMÁTICA

- Avançado: Navicat, Netbeans, SQL Server, MySQL, Visual Alg, C#, Android, SQLite, Unity, Android, Java, Kotlin, Git, Spring, kanban, Rest full, JSON, Swift
- Intermediários: Power Point, Internet, Windows, Word, PHP, Excel, Python, Matlab

ATIVIDADES EXTRACURRICULARES

- **Evento:** BRAPPS BRASIL 2014
- **Resumo:** O BRAPPS é um dos maiores eventos de conteúdo mobile da América Latina, que reúne de uma só vez: Palestras com foco mobile, Startups, Feira de Exposição, Hackathon e ações de empreendedorismo digital. Durante dois dias a tecnologia e o empreendedorismo tomam conta de Brasília. O BRAPPS proporciona a oportunidade do público conhecer tendências, cases e produtos, além de proporcionar um ambiente que facilita a aproximação e a geração de negócios entre empreendedores e investidores.
- **Evento:** Hackathon BRAPPS
- **Resumo:** Competição de Hacks para desenvolver um aplicativo mobile com o tema Cidades inteligentes. Fui feliz em em ganhar uma das categorias e ser premiado pela SendGrid com um Sphero.
- **Evento:** Semagrária (III Semana de Ciências Agrárias)
- **Resumo:** A Semana Acadêmica de Ciências Agrárias da Escola Agrícola de Jundiaí teve como objetivo expor os principais fundamentos das atividades científicas, tecnológicas e culturais da agropecuária nacional através de minicursos, palestras e dias de campo. Fui feliz em ser um dos palestrantes, onde ministrei um minicurso de desenvolvimento básico em Android.