



✉ abdalalucas2004@gmail.com

☎ +55 (11) 95221-0115

🏠 Rio Claro, SP, Rio Claro, Brasil

## SOCIAL

### LinkedIn:

linkedin.com/in/lucasabdalam

### Portfólio:

https://abdala981br.github.io/portfolio

## COMPETÊNCIAS

C	C++	C#	Python
Java	Assembly	Git/GitHub	
Godot (Game Engine)		Excel	
Figma (Prototipagem)		Word	
Inteligência artificial		Algoritmos	
Estrutura de Dados		Compiladores	

## CNH

B

## CURSOS

Curso de Godot Game Engine  
UNESP

out 2024 - dez 2024

Curso de Segurança da Informação  
UNESP

abr 2024 - out 2024

# Lucas Abdala Martins

## DESENVOLVEDOR DE SOFTWARE

## SOBRE MIM

- Estudante do 8º semestre de Ciência da Computação buscando oportunidades de Estágio ou Desenvolvedor Júnior (Efetivo).
- Tenho forte interesse em desenvolvimento de software, inteligência artificial (visão computacional e processamento de linguagem natural) e aplicações inovadoras em realidade aumentada.
- Busco aplicar meus conhecimentos acadêmicos em estruturas de dados e lógica para resolver problemas reais.

## EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

### Estagiário de Recursos Humanos

Info Jr. | Rio Claro, SP | jul 2022 - dez 2022

- Auxílio na triagem de currículos e condução de dinâmicas de grupo e entrevistas.
- Organização de treinamentos internos e integração de novos colaboradores (Onboarding).
- Utilização de metodologias ágeis para otimização dos processos internos de gestão de pessoas.

## EDUCAÇÃO

### Bacharelado em Ciência da Computação

UNESP - Universidade Estadual Paulista | Rio Claro | 2027

- Cursando o 8º Semestre. Foco acadêmico em Desenvolvimento de Software e Inteligência Artificial.
- Sólida base em C, C++, Python, Java e metodologias ágeis através de disciplinas ministradas
- Atuale em Pesquisa e Extensão (Projeto Quantum Go - XR): Desenvolvedor utilizando Unity, C# e AR Foundation para criar um aplicativo de realidade aumentada com foco em mecânica quântica.

### Ensino Médio Regular

Etec Albert Einstein | São Paulo, SP | 2021

## ATIVIDADES EXTRA-CURRICULARES

### Desenvolvedor

Quantum Go | abr 2025 - Presente

- Desenvolvimento do projeto "Quantum Go" utilizando Unity Engine e C#. Atuei na programação da lógica do sistema (backend do jogo), implementando a mecânica de Image Tracking para reconhecimento de tokens físicos e projeção de modelos 3D. Criei o sistema de gerenciamento de diálogos interativos, interfaces (UI) e otimização de scripts para performance mobile

### Infraestrutura

XXXIII Semana de Estudos da Ciência da Computação (SECComp) | out 2025

- Gestão de infraestrutura audiovisual (câmeras, iluminação e streaming).;
- Atuação como host de palestras;
- Suporte logístico de bastidores.

## IDIOMAS

- Português - Nativo
- Inglês - Intermediário
- Espanhol - Intermediário