

Alan Ronison de Lima e Silva

Graduando em Engenharia de Software

Águas Claras, Distrito Federal – DF, 71940-180

(61) 99835-3009

alanronison.lima@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/alan-lima-3ab807127/>

<https://github.com/alanrslima>

SOBRE MIM

Meu nome é Alan Lima, e atualmente tenho 21 anos de idade. Natural de Minas Gerais - MG e morador do Distrito Federal - DF a cerca de 3 anos, tempo este que passo cursando Engenharia de Software na Universidade de Brasília (UnB - Campus Gama). Sou um grande entusiasta do meio da tecnologia, e sempre disposto a aprender novas ferramentas e metodologias para aperfeiçoar os meus conhecimentos. Tenho grande interesse na área de UX/UI e pela importância da mesma para o engajamento dos usuários sobre uma aplicação de software.

CONHECIMENTO & TECNOLOGIAS

ReactJS	Python	PHP	NodeJs
React Native	Assembly	Java	Delphi
HTML/CSS	JavaScript	Orientação a objetos	Photoshop
Java	Django	Git	AdobeXD
C	Docker	Mysql	ViewJS

EXPERIÊNCIA

Navega Sistemas & Consultoria - *Mid-Level Developer*

MARÇO DE 2017 – ATUALMENTE

- Criou de protótipos de baixa, média e alta fidelidade para aplicação mobile da empresa.
- Colaborou no desenvolvimento de sistema de totem para sistema de senhas de atendimento nas cooperativas de crédito associadas.
- Responsável pelo desenvolvimento interino da parte mobile da empresa.

- Elaborou projetos de banco de dados para solucionar algumas questões necessárias para o modelo de negócios.
- Desenvolveu rotinas no backend para integração com a aplicação desktop (software principal) e aplicação mobile nativa.
- Encarregou-se da iniciativa de inicialização de documentação do sistema.
- Se reuniu com a equipe para elicitação de requisitos.
- Encarregou-se de desenvolver o novo aplicativo da empresa, chamado “CoopSenha”.

Games BI – Universidade de Brasília (UnB)

AGOSTO DE 2018 – DEZEMBRO DE 2018

Colaborou para a criação de um sistema de BI de jogos junto a uma equipe de desenvolvimento ágil. A finalidade deste sistema era a facilidade de análise de dados pontuais dos jogos mais famosos atualmente, a fim de auxiliar principalmente o público que desenvolve gamers. Foram utilizadas tecnologias como Docker, Python, PostgreSQL, Travis, HTML, CSS.

Disponível em: <https://github.com/fga-eps-mds/2018.2-GamesBI>

Projeto Guia Bolso - Universidade de Brasília (UnB)

MARÇO DE 2019 – JULHO DE 2019

Colaborou para elicitação de requisitos do aplicativo Guiabolso pela disciplina Requisitos de Software, aplicando os conhecimentos para abstração das funcionalidades e gerando documentação com diferentes níveis de abstração.

Disponível em: <https://github.com/fga-disciplinas/2019.1-Guia-Bolso>

EDUCAÇÃO

Universidade de Brasília, Brasília - DF - Graduação

AGOSTO DE 2016 - ATUALMENTE

Graduação no curso de Bacharelado em Engenharia de Software.

COMPLEMENTAR

Curso de inglês - Intermediário

Wizard by Pearson