



ARTUR HENRIQUE G. C. ALVES

Minha paixão por tecnologia só é rivalizada por minha paixão por aprender.

Acredito firmemente que aprender é uma das coisas mais importantes e divertidas que podemos fazer na vida, e isso é algo que eu sigo em toda grande decisão. Meus passos de aprendizado em programação, desenvolvimento de jogos e ciência de dados me trouxeram não só conhecimento, como também o entendimento de que tal conhecimento é infinitamente mais poderoso quando tem efeitos reais. É por isso que busco novas experiências: para poder utilizar o que eu sei e aprender ainda mais, mas com significado. ▀

SOBRE MIM

Artur Henrique Gonçalves
Coutinho Alves

24 anos

Solteiro

Inglês **fluido**

github.com/arturhgca

linkedin.com/in/ahgcalves

lattes.cnpq.br/2702249466286350

CONTATO

arturhgca@gmail.com



A versão mais recente deste currículo e uma versão de impressão podem ser acessadas em github.com/arturhgca/cv ou pelo QR code acima

DESENVOLVEDOR • CIENTISTA DE DADOS PYTHON • C# • R • JAVA • MACHINE LEARNING MESTRADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO • ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

EXPERIÊNCIA



Bolsista de Mestrado

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
04/2016 a 02/2017

São José dos Campos - SP - Brasil

Python • R • aprendizado de máquina • regressão simbólica • controle preditivo

Bolsa CAPES DS para meu Mestrado. Durante o curso, trabalhei principalmente em regressão simbólica com uma nova técnica chamada Programação Kaizen. Outras áreas de estudo incluem hiper-heurísticas, otimização multiobjetivo e controle preditivo baseado em modelo. Também ganhei experiência em ferramentas estatísticas e programação em geral com Python e R.

O artigo "Training a Multilayer Perceptron to predict a car speed in a simulator: Comparing RPROP, PSO, BFGS, and a memetic PSO-BFGS hybrid" foi aprovado e apresentado no XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), em São Paulo, em 2016.



Monitor do Laboratório de Jogos

Inatel - Instituto Nacional de Telecomunicações

08/2012 a 05/2014

Santa Rita do Sapucaí - MG - Brasil

C# • Unity • XNA • Processing • Construct 2

Desenvolvimento de jogos e pesquisa em computação gráfica. Desenvolvi projetos em C# (Unity e XNA) e em Processing, para desktop, web e Android. Também criei e ministrei um curso de introdução ao Desenvolvimento de Jogos com Construct 2, cujos resultados foram compilados em um artigo apresentado em um evento internacional.



Monitor de Algoritmos e Estruturas de Dados II

Inatel - Instituto Nacional de Telecomunicações

06/2011 a 06/2012

Santa Rita do Sapucaí - MG - Brasil

Estruturas de dados e alocação dinâmica de memória: ponteiros, pilhas, filas, listas simplesmente e duplamente encadeadas e árvores. Métodos de busca binários, árvores binárias e acesso a arquivos. C++, comandos Linux e operação básica do sistema.



Trainee/Gerente de Marketing

CP2eJr. - Empresa Júnior do Inatel

03/2010 a 12/2011

Santa Rita do Sapucaí - MG - Brasil

Desenvolvimento web com CMS Joomla! e criação de arte para propagandas.

FORMAÇÃO



Mestre em Ciência da Computação

Universidade Federal de São Paulo

03/2015 a 04/2017

São José dos Campos - SP - Brasil

"Programação Kaizen para construção de modelos interpretáveis: uma abordagem multiobjetivo para regressão simbólica". Dissertação defendida com sucesso em 13/04/2017.



Bacharel em Engenharia de Computação

Inatel - Instituto Nacional de Telecomunicações

02/2010 a 12/2014

Santa Rita do Sapucaí - MG - Brasil

Graduado com prêmio de melhor aluno da turma.

Trabalho de Conclusão de Curso: FEIJAO (Ferramenta Educacional Interativa para Jogos Acadêmicos Online). Esta ferramenta foi desenvolvida em Java com JSF e PrimeFaces, usando tecnologias HTML5, MySQL e Hibernate foram utilizados para persistência de dados, enquanto o versionamento de código foi feito com SVN.



Técnico em Telemática

Escola Técnica Pandiá Calógeras

02/2007 a 12/2009

Volta Redonda - RJ - Brasil

Três vezes vencedor do prêmio de melhor aluno da turma. Dissertação de conclusão de curso com título "Redes Óticas".