

BRUNO COUTO

Engenheiro de
software



EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

DESENVOLVEDOR PRINCIPAL ▽ REMEMBS.COM
ano de 2011 , Rede social desenvolvida utilizando Java e JSF.

DESENVOLVEDOR PRINCIPAL ▽ GEOMETRY PUZZLE
ano de 2014 , Jogo para Android utilizando Java como linguagem principal.

ENGENHEIRO DE SOFTWARE ▽ SLIDE TO CONTRARY SIDE
2015 , Jogo para Android utilizando C++ (Cocos2d-x) como linguagem principal.

ENGENHEIRO DE SOFTWARE ▽ MAGIC MATRIX
2015-2016 , Jogo para Android utilizando C++ (Cocos2d-x) como linguagem principal.

EDUCAÇÃO

CURSO SUPERIOR INCOMPLETO EM SISTEMA DE INFORMAÇÃO
Análise e desenvolvimento de sistemas.

JAVASCRIPT DESIGN PATTERNS, UDACITY
Organização de código, tanto conceitualmente como literalmente, utilizando Javascript.

COMPETÊNCIAS

- | | |
|--------------|-----------|
| ▽ HTML5 | ▽ CSS3 |
| ▽ JavaScript | ▽ Node.js |
| ▽ ReactJS | ▽ Java |
| ▽ C/C++ | ▽ Python |

CONTACTOS

Bruno C. Couto; +55 016 99361-6042; Av. Antônio Alves Filgueira, 190, Miguelópolis;
<https://github.com/bruno02221>