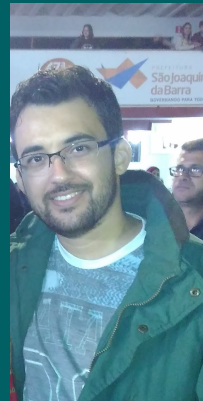


BRUNO C. COUTO

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++ como linguagem principal.

ENGENHEIRO DE SOFTWARE ▼ MAGIC MATRIX
2015-2016 , Jogo para Android utilizando C++ como linguagem principal.

EDUCAÇÃO

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

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

COMPETÊNCIAS

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

CONTACTOS

brunoccouto@gmail.com; +55 016 99361-6042;
Av. Antônio Alves Filgueira, 190, Miguelópolis; <https://github.com/bruno02221>