

# Caio Madeira

## 1. SOBRE

Sou estudante da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)[1] em Ciência da Computação com domínio adicional em neurociência. Minha trajetória com a computação vem desde pequeno quando aos 10 anos quando criava jogos caseiros na engine GameMaker. No fim do fundamental, comecei o estudo em lógica de programação utilizando pseudocódigo e, mais tarde, entrei em contato com linguagens de programação de baixo e alto nível (Python e C), assim como microeletrônica.

Aos 18 anos, trabalhei com um negócio familiar de produtos de limpeza e varejo automatizando processos rotineiros como preenchimento de planilhas e dando suporte na infraestrutura de servidores da empresa. Posteriormente, entrei no mercado Mobile, mais especificamente, no desenvolvimento de aplicativos iOS, utilizando a linguagem Swift, na qual, possuo um vasto conhecimento. Atuando como estagiário em desenvolvimento iOS e, também, posteriormente pleno em diversos times do banco Itaú. Ademais, dei aulas de reforço para alunos da IBMR, do curso de economia, em 2021. Na época, o foco era introduzi-los na programação estruturada utilizando Python, com o avançar do curso, auxiliei nos estudos nos frameworks Numpy, Pandas e Scikit-Learn.

Em 2022, virei aluno bolsista da universidade e entrei para o Laboratório de Engenharia de Software (LES) da PUC-Rio, na qual atuei no projeto Infracidades: Um projeto em parceria com entidades governamentais do estado do Rio de Janeiro - Instituto Estadual de Engenharia e Arquitetura (IEEA) e Secretaria de Infraestrutura e Obras (SEINFRA). Nele atuei desenvolvendo soluções tecnológicas para o setor de turismo com foco em BIM (Building Information Modeling). Os frutos das experiências são apresentados ao longo desse currículo.

Sou estudante da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)[1] em Ciência da Computação com domínio adicional em neurociência. Minha trajetória com a computação vem desde pequeno quando aos 10 anos quando criava jogos caseiros na engine GameMaker. No fim do fundamental, comecei o estudo em lógica de programação utilizando pseudocódigo e, mais tarde, entrei em contato com linguagens de programação de baixo e alto nível (Python e C), assim como microeletrônica.

Atuo no ramo Mobile, em iOS, há três anos. Minha experiência com computação advém desde antes do ingresso a graduação, na qual, refina ainda mais meu conhecimento, principalmente, científico. Tenho interesse não só no setor mobile, como, também, em back-end, análise de dados e MLOps.

Nesse currículo, resumo um pouco das minhas principais experiências em trabalho acadêmico e corporativo, além de listar alguns projetos dos quais fiz e participei e publicarei.

## 2. CONHECIMENTOS

> Swift:

- Storyboard & XIB
- ViewCode
- Ciclo TDD
- Swift Package/Pods
- Objective C

> Design Patterns:

> Design Patterns:

- Clean (w/ VIP)
- MVVM
- MVC
- VIPER
- Facade
- Singleton
- Concrete and Abstract

Factorys

> Frameworks:

- SwiftUI
- CoreLocation
- WeatherKit
- UIKit
  - SceneKit
- SpriteKit

Sobre

- AVFoundation
- CoreData

> Gerais:

- Ciclo de vida na Apple Store
  - Apple Design GuideLine
  - Testes unitários/ A-B
- de integração e de UI.

> Web:

- Django 3
- Django API-REST
- Flask
  - API REST/CRUD

> GUI:

- Kivy
- Tkinter
- Pillow

> Data Science & ML:

- OpenCV
- PyTorch
- Matplot
- Sklearn
- Pandas e Numpy

Outras tecnologias

- Git/GitHub
- SQL & Postgree
- Docker
- Apache
- Unity2D e 3D
- Adobe Creative Cloud
- Blender
- Blender
- Jenkins
- Firebase
- iCloudKit

> Metodologias:

- Ágil
- Scrum
- Kanban
- OKRs
- CBL

> UI/UX:

> UI/UX:

- Figma
- Zeplin
- Adobe Creative Cloud
- Habilidades artísticas

> Diversos:

- SOLID & POO
- TDD - Mocks, Stubs, Spies
- TDD - Mocks, Stubs, Spies
- Diagramação UML
- Algoritmos e modelos

lógicos e matemáticos

Outras linguagens

- C/C++
- JAVA
- Flutter
- Lua/Love 2D
- C# & .NET
- Ruby (puro)
- Javascript (puro)
- Javascript (puro)
- CSS, & HTML
- Stratch

### 3. FORMAÇÃO

Formação

Colégio Santa Mônica - Jacarepaguá

Ensino Médio Completo  
2015 - 2017

Pontifícia Universidade Católica do  
Rio de Janeiro (PUC-Rio)  
Ciência da Computação  
Ensino Superior  
2019.2 - Atualmente

Infracidades - Pesquisa (PUC-Rio)  
2022.1 - Atualmente

> Principais Complementares

iOS & Swift - The Complete iOS App  
Development Bootcamp  
2020 - Angela Yu

Swift parte 1: Desenvolvendo para  
iOS no Xcode

2020 - Ândriu Felipe Coelho

Swift - UIKit, storyboard  
e o padrão delegate

2020 - Ândriu Felipe Coelho

iOS App Distribution & Best Practices  
2020 - Pietro Rea & Keegan Rush

Design Patterns by Tutorials: MVVM  
2020 - Jay Strawn

Apple Academy (PUC-Rio)  
Orientador Andrew Diniz

#### 4. EXPERIENCIA

Experiências

BRQ Solutions - ITI (Itaú)  
Atuei como desenvolvedor iOS no time  
de Gestão Financeira e na tribo de Formas de  
pagamento, - mais especificamente na tribo  
de Cartões. Também atuei pontualmente  
na equipe de Pix. Além de desenvolver features,  
lidava indiretamente com testes, devOPS, etc.

Desenvolvedor iOS - Pleno  
Desenvolvedor iOS - Pleno  
2021 - 2023

#### In Church

Atuação na área de Whitelabel em iOS, cuidei do produto customizável além do fluxo de deploy. Participei em Bug Fixes e pequenas refatorações. Por fim, comecei a participar no desenvolvimento de pequenas features.

Estagiário em Desenvolvimento iOS  
Estagiário em Desenvolvimento iOS  
2020 - 2021

## 5. PROJETOS

### Projetos

Beacons - Vassouras  
Aplicativo iOS desenvolvido para a universidade de Vassouras  
2022

Rotas da Gávea (iOS)  
Aplicativo desenvolvido durante a pesquisa com o foco em Beacons.  
2023

Firejam - Projeto de jogo  
Jogo independente iniciado em uma game jam atualmente desenvolvido por um time da PUC-Rio.  
2023 - Atualmente

The Philosopher Bot  
Uma aplicação para o Twitter.  
2020 - 2021  
[github.com/caiomadeira/The-Philosopher-BOT](https://github.com/caiomadeira/The-Philosopher-BOT)