
Matheus Chaves Leôncio de Lira

R.Solmar, 1005
Paulista, PE ,53435-340
(81) 98272-0027
MCLDHY@GMAIL.COM
[Linkedin](#) | [Github](#)

| PYTHON | JAVASCRIPT | HTML | CSS | JAVA | DESENVOLVEDOR DE SOFTWARE | DATA SCIENCE | LINUX | SQL |

Objetivo

Colaborar integralmente com a empresa, aplicando minhas habilidades em T.I, gestão de processos e resolução de problemas para auxiliar nas demandas e desafios do cotidiano. Com domínio de softwares, linguagens de programação e excelente capacidade de comunicação, busco contribuir para o crescimento da empresa ao oferecer suporte eficiente a área técnica e alinhado aos seus objetivos.

Formação Acadêmica

- Tecnólogo em Sistemas para Internet - Universidade Católica de Pernambuco (2024 - 2026)
- Técnico em Análise e Desenvolvimento de Sistemas- Escola Técnica Estadual Porto Digital(2021 - 2023)
- Alura One - Formação Data Science(Janeiro 2025 - Dezembro 2025)

Conhecimentos e Certificados

- Software: Figma(Básico), Canva(Intermediário), NodeJs(Básico), Adobe Lightroom Classic(Básico).
- Linguagens de Programação: Python, HTML, CSS, JavaScript, Java.
- Idiomas: Inglês(Avançado), Espanhol(Básico),
- Aplicações de Escritório: Microsoft Word, Microsoft Powerpoint, Microsoft Outlook, Microsoft Excel.
- Sistemas Operacionais: Windows(Fluente), Linux(Iniciante/Básico)
- Change the Game 3º Edição workshop criação de jogos - Google Play (2021).
- Prazer, Arte! - Instituto Memaker (Setembro 2022 - Dezembro 2022).
- Formação Iniciante em Programação G8 - One.
- Formação Desenvolvimento Pessoal G8 - One.

Experiências

RESIDÊNCIA TECNOLÓGICA | PORTO DIGITAL | 2024 (Maio - Junho)

- Prototipação;
- Gestão de projeto;
- Desenvolvimento de SoftSkills e HardSkills;

- Coleta de dados e estudo de mercado para criação de uma startup com objetivo de ajudar contra a crise climática;
- Trabalho em equipe;
- Resolução de Problemas.

Principais Ferramentas Utilizadas:

- Figma;
- Trello;
- Canva;
- Capcut.

RESIDÊNCIA TECNOLÓGICA | ROBÔ NAO | PREFEITURA DO RECIFE | 2024 (Agosto - Novembro)

- Python;
- Gestão de problemas;
- Trabalho em equipe;
- Robótica humanóide;
- Inteligência Artificial(I.A).

Principais Ferramentas Utilizadas:

- Coreographe;
- Canva;
- Visual Studio Code(VS CODE).

RESIDÊNCIA TECNOLÓGICA | ROBÔ NAO | PREFEITURA DO RECIFE | 2025 (Março - Julho)

- Python;
- Ubuntu;
- Gestão de problemas;
- Trabalho em equipe;
- Robótica humanóide;
- Inteligência Artificial(I.A);
- React.
- HTML, Css.

Principais Ferramentas Utilizadas:

- Coreographe;
- Canva;
- Postman;
- Linux;
- Visual Studio Code(VS CODE).

JOVEM APRENDIZ | MARKETING | COLÉGIO DE SANTA CATARINA | Fevereiro 2025 - O momento

- **Captura de mídias(Fotos e Vídeos);**
- **Edição de vídeo**
- **Edição de foto**
- **Cards para feed;**
- **Cards informativos;**
- **Designs simples;**
- **Criação de conteúdo para as redes sociais do colégio.**

Principais Ferramentas Utilizadas:

- **Capcut**
- **Adobe Lightroom;**
- **Canva;**