



Dário  
Botas



[DARIO.BOTAS@GMAIL.COM](mailto:DARIO.BOTAS@GMAIL.COM)



91 2680064



[DARIO BOTAS](#)

[DARIOBOTAS.GITHUB.IO](#)

## OBJETIVO

Inicialmente tenho como objetivos:

- Começo e crescimento da carreira profissional.
- Ganhar experiências nas áreas de desenvolvimento, redes e gestão (relacionado com Contabilidade, Marketing ou Gestão dos Recursos Humanos).

## NATURALIDADE

Português.  
De Moita, Setúbal

## EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

### ESTAGIÁRIO/JUNTA DE FREGUESIA DA MOITA

Junho de 2009 a Julho de 2009

Manutenção de Hardware e Software de computadores, criação de base de dados.

### ESTAGIÁRIO/LIFETECH

Maio de 2010 a Julho de 2010

Teste de equipamentos informáticos.

### ESTAGIÁRIO/DYNASYS (DYNAMIC SYSTEMS)

Agosto de 2011 a Novembro de 2011

Programação de Modem GSM, Teste de cabos GSM, soldar resistências nos modem GSM.

### TÉCNICO/LOGICSTEP

Janeiro de 2012 a Junho de 2012

Instalação de telefone, internet e televisão;

Resolução de avarias relacionadas com telefone, ou internet e televisão;

Remoção de telefone (tanto o número de telefone, como o equipamento), internet e televisão;

Manutenção das linhas de telefone e/ou ADSL nas centrais telefónicas

## FORMAÇÃO ACADÉMICA

### PROFISSIONAL NÍVEL 3 (EQUIVALÊNCIA AO 12º ANO) / SETEMBRO DE 2007 — JULHO DE 2010

Escola Secundária da Moita

Curso profissional de Técnico de Informática de Gestão

### PROFISSIONAL NÍVEL 5 / JANEIRO DE 2011 — NOVEMBRO DE 2011

ATEC - Academia de Formação

Curso de Gestão de Redes e Sistemas Informáticos

Competências finais a atingir:

- Gerir tecnicamente redes de dados.

---

## INTERESSES

---

Leitura, escrita, tecnologia, música,  
História, desporto, desenho.

---

- Analisar e seleccionar equipamentos, sistemas e soluções tipo "chave na mão".
- Analisar e detetar avarias e anomalias. Identificar e corrigir problemas de segurança;
- Aplicar as metodologias de segurança da rede e de dados.;
- Efetuar a Manutenção, Ampliação e ligação a Redes distintas ao nível de "Software";
- Programar e analisar sistemas de informação;
- Reconhecer a necessidade de melhorias e adequação a evolução tecnológica;
- Fazer testes e ensaios.

## ENSINO SUPERIOR, ENGENHARIA INFORMÁTICA / SETEMBRO DE 2012 — ATUALMENTE

Instituto Politécnico de Setúbal – Escola Superior de Tecnologia  
As competências no Ramo Informática de Gestão:

- Saber analisar e resolver problemas relacionados com sistemas de informação para apoio à gestão de organizações
- Saber empregar técnicas oferecidas pelos sistemas informáticos no âmbito da gestão, aos vários níveis de decisão das organizações
- Saber enquadrar económica e organizacionalmente as soluções técnicas propostas.

## Projetos realizados no curso:

### Paint Geométrico

Realizado na cadeira de Programação Orientada a Objectos, utilizou-se a linguagem Java e a metodologia da programação orientada por objetos, para fazer um programa que permitia criar e manipular um conjunto de formas geométricas, de maneira a compor imagens. O projeto foi desenvolvido em duas fases. A primeira fase consistiu na modelação e implementação do conjunto de classes que permitiram representar as formas e as operações geométricas exigidas; a segunda fase foi dedicada à criação da interface gráfica com o utilizador, em JavaFX. Foi usado o paradigma de POO na modelação nas classes, i.e., usando os conceitos de encapsulamento, herança, classes abstratas, polimorfismo e interfaces que foram ensinadas na cadeira.

### Jogos de Paciências com Cartas

Realizado na cadeira de Programação Avançada, utilizando a linguagem Java e a metodologia da programação orientada por objetos, utilizando os Tipos Abstratos de Dados (TAD) lecionados e os Padrões de Software relevantes. Pretendeu-se

fazer uma aplicação que disponibilizasse jogos de cartas para um único Jogador (mais conhecidas por paciências).

### **RC Medical**

Este foi um projeto da unidade curricular de Redes de Computadores que tinha como objetivo, a criação de uma rede estruturada para uma empresa no ramo dos equipamentos médicos. Através da planta fornecida juntamente com o enunciado do projeto, foi construído a rede pretendida.

### **Sistema de voto eletrónico**

Este foi um projeto da unidade curricular de Aplicações em Redes de Computadores em que se pretendia implementar um sistema de voto eletrónico nas eleições legislativas (para a Assembleia da República), tendo como objetivo o seu uso pelo governo da República Portuguesa. Assim, os eleitores deverão escolher um dos partidos que se encontram numa dada lista, sendo também aceite uma resposta em branco, ou seja, sem que esteja escolhido qualquer partido. As aplicações teriam de ser desenvolvidas na linguagem de programação C#, recorrendo às técnicas e mecanismos lecionados nas aulas laboratoriais da cadeira.

### **MundObras SA**

O projeto final da cadeira de Complementos de Bases de Dados tinha como objetivo o desenvolvimento aplicacional e administração de bases de dados relacionais. O projeto seria efetuado em duas fases. Na primeira fase seria o levantamento de uma base de dados para o problema proposto e desenvolvimento de um conjunto de stored procedures que permitiam a criação automática de objetos a partir do esquema da base de dados. Na segunda e última fase deveríamos terminar o desenvolvimento da aplicação web para a “MundObras SA”, bem como estratégias de replicação, backup/recuperação e segurança.

### **Multibol**

O projeto final da cadeira de Sistemas Operativos tinha como objetivo simular um jogo de Multibol. O Multibol é um jogo de grupo da família do futebol. Cada jogador possui uma baliza e existem várias bolas. Ganhava o jogador com mais golos. As aplicações teriam de ser desenvolvidas na linguagem de programação C, em Linux, usando para a criação de processos a função fork(), para a comunicação entre processos as funções de criação e manipulação de memória partilhada e para a sincronização de processos as funções de criação e manipulação de semáforos (ou seja, usando as técnicas adequadas para sincronização/comunicação entre processos lecionadas nas aulas laboratoriais), sendo a solução baseada em multiprogramação.

### **Modelação de Sistemas de Informação**

Pretendeu-se com este trabalho efetuar parte da modelação de um sistema de informação onde fossem aplicados os conhecimentos adquiridos nas aulas da disciplina de Modelação de Sistemas de Informação. Para tal, deveria-se proceder a um levantamento de requisitos, à análise e à fase inicial do design de um sistema, devendo ainda complementar o trabalho com a geração de código de programação para poder-se verificar o resultado da nossa análise abstrata. Nós alunos teríamos de utilizar corretamente os diferentes diagramas UML 2, assim como a ferramenta recomendada (Visual Paradigm) para suportar as diferentes atividades de modelação.

### **Pontos e caixas**

Este foi um projeto da unidade curricular de Inteligência Artificial em que se pretendia implementar o problema e o jogo dos pontos e caixas. O puzzle é constituído por um tabuleiro de  $n * m$  caixas. Cada caixa é delimitada por 4 pontos entre os quais é possível desenhar um arco. Quando os quatro pontos a volta de uma caixa tiverem conectados por 4 arcos, a caixa é considerado fechada. A primeira fase seria desenvolver um programa, em LISP, para indicar a sequência de passos que conduzem de uma posição inicial do problema até a uma posição final em que o número de caixa fechadas do problema foi alcançado. A segunda fase seria desenvolver um programa, em LISP, para jogar o jogo dos pontos e das caixas (num tabuleiro de  $7 \times 7$ ), utilizando um algoritmo de teoria de jogos: o AlfaBeta. O programa deverá permitir jogar partidas entre um jogador humano e um computador, ou entre dois computadores.

---

## **COMPETÊNCIAS PESSOAIS**

---

### **Competências de comunicação:**

Boa capacidade de contacto com crianças, adquirida através da experiência como monitor/treinador de basketbal com crianças dos 6 aos 12 anos.

Atualmente como professor da escola dominical de crianças dos 12 aos 16 anos.

### **Competências de organização:**

Boa capacidade de coordenação;

Organização e liderança, que são adquiridas pela responsabilidade como líder de jovens e como monitor de basketball.

### **Competências de digitais:**

Maior parte dos meus conhecimentos foram adquiridas através da minha formação académica.

Todas as linguagens de programação ensinadas nos cursos foram as seguintes:

C++, Java, HTML, CSS, Javascript, PHP, C, C#, Lisp, SQL

Além destas linguagens, tenho outros conhecimentos na criação de conteúdos tanto como documentos, montagem de vídeos e ficheiros de som.

### Competências linguísticas:

Língua	Compreensão				Conversação				Escrita	
	Compreensão oral		Leitura		Interação oral		Produção oral			
Inglês	B1	Bom	B1	Bom	B1	Bom	A2	Elementar	A2	Elementar