

# EMERSON CARNEIRO DA SILVA

DESENVOLVEDOR WEB

#### CONTATOS

- +55 (84) 98859-9843
- mersiocarneiro87@gmail.com
- github.com/emersoncarneirodasilva
- www.linkedin.com/in/emersoncarneiro-da-silva-2a9402218/
- Natal-RN, Brasil

## **FORMAÇÃO**

#### 2016 - 201

Mestrado em Química

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

#### 2008 - 2013

Bacharelado em Química Universidade Federal do Rio

Grande do Norte

#### 2003 - 2009

Ensino Médio

Instituto Padre Miguelinho

### **IDIOMAS**

Português

Inglês

## **PERFIL**

Graduado e mestrado em química pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), atualmente estudando programação, através de cursos online/bootcamps, e construindo projetos (pessoais) na área. Profissional com conhecimento lógico, senso prático e boa percepção para os detalhes na segurança dos processos produtivos.

#### **OBJETIVO PROFISSIONAL**

Almejo atuar como júnior na área de front-end ou desenvolvedor web com o intuito de aprender e desenvolver habilidades relacionadas ao desenvolvimento de softwares e construção de interfaces de páginas web

## **EXPERIÊNCIA**

2016 - 2018 UNIVERSIDADE

## BOLSISTA CAPES

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE Extração de metais em placas de circuitos impressos obsoletas através de reações com ácidos, bases e processos eletroquímicos.

# **CERTIFICAÇÕES**

07 / 06 / 2022 DIGITAL INNOVATION ONE (DIO) SPREAD FULLSTACK DEVELOPER

Bootcamp fullstack com foco no desenvolvimento de softwares utilizando tecnologías essenciais em front-end e back-end.

08 / 04 / 2022 DIGITAL INNOVATION ONE (DIO) ÓRBI WEB GAMES DEVELOPER

Bootcamp com foco no desenvolvimento de games utilizando a linguagem JavaScript.

04 / 02 / 2022 DIGITAL INNOVATION ONE (DIO) TAKE BLIP WEB DEVELOPER

Bootcamp com foco no aprendizado e aplicações da linguagem JavaScript.

10 / 03 / 2018 FUNCERN (IFRN) PROFICIÊNCIA EM LÍNGUA INGLESA

Cerfificado de aprovação em proficiência na língua inglesa.

## **HABILIDADES**



## **INTERESSES**

Jogar (Games)

√ Tocar
(Violão/baixo)

E Ler

Programar