



HILTON COUTINHO

MOBILE DEVELOPER

ABOUT MYSELF

I am a mobile developer with a Strong interest in projects requiring conceptual and analytical thinking. I enjoy designing websites and mobile with end users in mind.

CORE COMPETENCIES

Knowledgeable in:

- Java, Kotlin, Python, .NET

Proficient in :

Courses Origamid: HTML, Tipografia Avançada, UX Design Heurísticas, CSS Grid Layout, CSS Flex Box, CSS Avançado Posicionamento, SASS, JavaScript, JQuery, Web Design Full

Courses Udemy: Modelagem Conceitual UML, Modelagem de banco de dados MySQL, Mobile com Android, Mobile para IOS, PHP com Ajax, Visual Studio Code, Gradle Fundamental, Gradle Masterclass, Formação Node.js, Firebase, Teste de Software

Courses DIO: Aceleração Global Dev #10 GFT, Bootcamp Start #2 Java GFT, Bootcamp Start #2 .NET GFT, Santander Bootcamp Mobile Developer, Inter Android Developer, Banco Carrefour Data Engineer, Avanade Code Anywhere

CONTACT INFORMATION

Home: + 55 81 3204-5894

Cell: + 55 81 99658-3290

hiltoncsj@gmail.com

www.hcjassessoria.com.br/atleta.php

Rua Raul Lafayette, 159, Recife, Pernambuco, Brasil – 51021-220

WORK EXPERIENCE

DIRETOR/TREINADOR DA HCJ ASSESSORIA ESPORTIVA

Recife-PE | Set 2008 to presente

TREINADOR DE TRIATHLON/ FISILOGISTA DA RUN & FUN ASSESSORIA ESPORTIVA

São Paulo – SP | Jan 2004 to Set 2008

PREPARADOR FÍSICO DA EQUIPE DE BADMINTON DO CLUBE PAULISTANO

São Paulo – SP | Jan 2005 to Jul 2006

AUXILIAR TÉCNICO DA EUCLIDES MASTER NATAÇÃO NO COLÉGIO SALESIANO

Recife – PE | Jan 2002 to Dez 2003

SCHOOLS ATTENDED

INSTITUTO DE GASTRONOMIA DAS AMÉRICAS – IGA

Gastronomia e Alta Cozinha

- Abr 2018 to Dez 2019

INSTITUTO DE CIÊNCIAS E SAÚDE – ICS

Pós-graduação Nível 3 em Triathlon

- Jan 2011 to Dez 2012

UNIVERSIDADE GAMA FILHO – UGF

Pós-graduação em Fisiologia do Exercício

- Jan 2002 to Dez 2003

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO – UPE

Licenciatura Plena em Educação Física

- Jul 1999 to Dez 2003

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE

Engenharia Cartográfica (incompleto)

- Jan 1996 to Jul 1999

ESCOLA TÉCNICA FEDERAL DE PERNAMBUCO

Técnico em Química Industrial

- Jan 1989 to Jun 1993

COURSES TAKEN

ORIGAMID – WEB DESIGN



- CSS Flexbox
- CSS Grid Layout
- CSS Avançado Posicionamento
- Tipografia Avançada
- UX Design Heurísticas
- JavaScript e jQuery
- CSS com SASS (OnGoing 11/31 classes)
- Web Designer Completo (OnGoing 7/80 classes)

UDEMY – ONLINE COURSES



- Modelagem Conceitual com Diagrama de Classes de UML
- Modelagem do Banco de Dados MySQL e linguagem SQL do Zero
- Como criar um APP de Sucesso (Teoria)
- PHP com AJAX
- Visual Studio Code – Máxima Produtividade
- LightRoom Classic CC 2017 Completo do Iniciante ao Avançado (OnGoing 30/41 classes)
- Desenvolvimento Android 2018 – Aprenda a criar 15 apps (OnGoing 235/372 classes)
- Adobe Photoshop 2018 – do Iniciante ao Avançado (OnGoing 71/187 classes)
- Desenvolvimento Android Completo 2021 – Crie 18 apps (OnGoing 128/507 classes)
- Firebase para Android – Módulo II – Storage e Database (OnGoing 27/112 classes)
- Java 2021 Completo : Do Zero ao Profissional + Projetos (OnGoing 87/533 classes)
- Gradle Fundamentals (OnGoing 17/45 classes)
- The Gradle Masterclass (OnGoing 6/61 classes)
- Formação Node.js (OnGoing 50/411 classes)
- Testes Automáticos + Curso Completo de Teste de Software (OnGoing 10/57 classes)

HOTMART – PLATAFORMA DE CONTEÚDOS ON-LINE

- Curso Arduhack – Programação em Arduino (OnGoing 4/56 classes)

DIO – DIGITAL INNOVATION ONE



- Aceleração Global Dev #10 GFT – 12 horas

Abertura – Acelere e saia na frente

Vamos descentralizar? Seus primeiros passos na Nuvem

Explorando o poder do Serverless com Google Cloud Functions

Meetup – A jornada até aqui e dicas para se tornar um desenvolvedor

Bancos de Dados como Serviço (DbaaS), suas informações na Nuvem

Descomplicando a Arquitetura Orientada a Eventos

COURSES TAKEN

- Bootcamp GFT START #2 Java – 82 horas



Boas-vindas ao Bootcamp GFT START #2 Java

Bem-vindo à DIO

Lógica de Programação Essencial

Aprenda o que são Estrutura de Dados e Algoritmos

Introdução ao Git e ao GitHub

Conceitos e melhores práticas com bancos de dados PostgreSQL

Desenvolvimento básico em Java

Java – Trabalhando com Collections

Desafios matemáticos em Java

Desenvolvimento avançado em Java

Introdução ao framework Spring Boot

Desenvolvendo um sistema de gerenciamento de pessoas em API REST com Spring Boot

Solucionando Desafios em Java

Introdução prática a computação em nuvem usando AWS

Aprenda a aplicar testes com Java

Desenv. de testes unitários para validar uma API REST de gerenciamento estoques de cerveja

- Bootcamp GFT START #2 .NET – 80 horas



Boas-vindas ao Bootcamp GFT START #2 .NET

Bem-vindo à DIO

Lógica de Programação Essencial

Introdução ao Git e ao GitHub

SQL SERVER – Criando suas primeiras consultas

Primeiros passos com .NET + C#

Orientação a objetos em .NET

Criando um APP simples de cadastro de séries em .NET

Iniciando a programar em C#

Desenvolvimento de aplicações com .NET

Fundamentos de Arquitetura de Sistemas

Arquitetura de Sistemas Avançado

Configuração da arquitetura back-end com .NET Core

Desafios Aritméticos intermediários em C#

Configuração e Deploy na nuvem Microsoft Azure Cloud

Configuração da Suite de teste e aplicando testes integrados em .NET Core

Criando um catálogo de jogos usando boas práticas de arquitetura com .NET

COURSES TAKEN

- Bootcamp Avanade CodeAnywhere .NET – 76 horas (GoGoing 15/23 classes)

Boas-vindas ao Bootcamp Code Anywhere .NET

Bem-vindo à DIO

Lógica de Programação Essencial

Introdução ao Git e ao GitHub

SQL SERVER – Criando suas primeiras consultas

Primeiros passos com .NET + C#

Orientação a objetos em .NET

Desenvolvimento de aplicações com .NET

Criando um APP simples de cadastro de séries em .NET

Fundamentos de Arquitetura de Sistemas

Arquitetura de Sistemas Avançado

Configuração da arquitetura back-end com .NET Core

Criando um catálogo de jogos usando boas práticas de arquitetura com .NET

Configuração da Suite de teste e aplicando testes integrados em .NET Core

Configuração e Deploy na nuvem Microsoft Azure Cloud

- Santander Bootcamp | Mobile Developer – 107 horas (OnGoing 15/24 classes)

Boas-vindas ao Santander Mobile Developer

Bem-vindo à DIO

Lógica de Programação Essencial

Introdução ao Git e ao GitHub

Introdução ao Kotlin

Fundamentos de Orientação a Objetos com Kotlin

Primeiros passos em Kotlin

Introdução a Arquitetura da Plataforma Android com Kotlin

Aplicando Conceitos de Coleções, Arrays e Listas

Melhores Práticas para Debugging, Tratamento de Erros e Exceções

Projetando o Primeiro Aplicativo Android usando Kotlin

Desenvolvimento Integrado de Dados com SQLite no Android

Aplicando TDD e Padrões de Testes no Desenvolvimento de Aplicativos Android

Conceitos de Navegação, Aparência e Estilo de Aplicativos Android (OnGoing 1/3 classes)

Trabalhando com Processamento Assíncrono no Android

COURSES TAKEN

- Banco Carrefour Data Engineer – 114 horas (OnGoing 7/28 classes)

Boas-vindas ao Bootcamp Banco Carrefour Data Enginner
Bem-vindos à DIO
Introdução ao Git e ao GitHub
Fundamentos de Arquitetura de Sistemas
Arquitetura de Sistemas Avançado
Conceitos e melhores práticas com bancos de dados PostgreSQL
Introdução à programação com Python

- Bootcamp Inter Android Developer – 98 horas (OnGoing 15/25 classes)

Bem-vindo à DIO
Boas-vindas ao Bootcamp Inter Android Developer
Lógica de Programação Essencial
Introdução ao Git e ao GitHub
Introdução ao Kotlin
Fundamentos de Orientação a Objetos com Kotlin
Desafios Matemáticos em Kotlin
Introdução a Arquitetura da Plataforma Android com Kotlin
Aplicando Conceitos de Coleções, Arrays e Listas
Melhores Práticas para Debugging, Tratamento de Erros e Exceções
Projetando o Primeiro Aplicativo Android usando Kotlin
Desenvolvimento Integrado de Dados com SQLite no Android
Aplicando TDD e Padrões de Testes no Desenvolvimento de Aplicativos Android
Conceitos de Navegação, Aparência e Estilo de Aplicativos Android (OnGoing 1/3 classes)
Trabalhando com Processamento Assíncrono no Android

- Extra Courses

Projetos ágeis com SCRUM
Trabalhando com Git e GitLab na prática
Projeto Java com Gradle
Conhecendo a base de Swift (OnGoing 1/6 classes)