

# JOSÉ SANTOS LOPES

📍 R. Salgado Filho 146, Caixa D'Água, Rio Bonito – RJ – 28800-000 – Brasil

📅 19/02/1992 • 📞 +55 (21) 997 316 993 • ✉️ 📧 josesantoslopes22@gmail.com

## EDUCAÇÃO

Jan/10 – Jun/18 Previsão <i>Rio das Ostras, Brasil</i>	<b>Universidade Federal Fluminense</b> <i>Ciência da Computação – CR 6.1/10</i> Cadeiras Chave: Engenharia de Software; Linguagens de Programação; Arquitetura de Computadores; Interface Humano Computador; Análise e Projeto de Algoritmos; Projeto de Banco de Dados
Jan/14 – Jan/15 <i>Swansea, Reino Unido</i>	<b>Swansea University</b> <i>BSc. Computer Science – Bolsista Ciência Sem Fronteiras</i> Key Subjects: Mobile Interaction Design; Graphics Processor Programming; Computer Graphics I: Image Processing & Synthesis.

## EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Jan/16 – Ago/16 <i>Rio de Janeiro, Brasil</i>	<b>MUXI</b> <i>Estagiário Analista de Desenvolvimento</i> Desenvolvimento de Softwares para terminais POS; Geração de documentação de Software; Realização de testes unitários; Desenvolvimento por meio de metodologia SCRUM.
--	--

## COMPETÊNCIAS

<b>Línguas</b>	Português (Nativo), Inglês (Fluente), Italiano (Básico).
<b>Linguagens de Programação</b>	C, Java, WML e WMLScript (Avançado), Python, Javascript, HTML, CSS, MySQL, PostgreSQL, Wiring e L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X (Básico).
<b>Ferramentas de Versionamento</b>	Git e Github (Intermediário).
<b>Microsoft Office</b>	Excel, Word e PowerPoint (Intermediário).

## TRABALHO VOLUNTÁRIO

Jul/13 – Dez/13 <i>Rio das Ostras, Brasil</i>	<b>Centro Acadêmico de Ciência da Computação</b> <i>Representante Discente</i>
--	---

## PROJETOS

Mai/13 – Dez/13 <i>Rio das Ostras, Brasil</i>	<b>Universidade Federal Fluminense</b> <i>Iniciação Científica</i> Aplicação de conceitos de Metaheurísticas e Otimização Combinatória para criar um software que possibilitasse descobrir a melhor distribuição de access points de internet para o campus da UFF.
Jun/14 – Ago/14 <i>Swansea, United Kingdom</i>	<b>Swansea University/FIT Lab</b> <i>Projeto de Verão</i> Utilização de Arduino e reconhecimento de padrões com o objetivo de compreender a utilização da água como uma interface eficiente para dispositivos e computadores
Jun/16 – Dez/16 <i>Niterói, Brasil</i>	<b>Universidade Federal Fluminense</b> <i>Trabalho de IHC</i> Comparação da experiência de usuário entre um controle de XBOX e o aplicativo Smart Controller utilizando dados de emoções coletados com emotiv e questionários de usabilidade.
Set/15 – Jan/17 <i>Rio das Ostras, Brasil</i>	<b>Universidade Federal Fluminense</b> <i>Iniciação Científica</i> Predição do melhor horário de partida em um percurso baseado em dados históricos coletados previamente de uma determinada rota.