

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>	Universidade Federal Fluminense <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>	Swansea University <i>BSc. Computer Science – Bolsista Ciência Sem Fronteiras</i> Cadeiras Chave: Mobile Interaction Design, Graphics Processor Programming, Computer Graphics I: Image Processing & Synthesis.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Jan/16 – Ago/16 <i>Rio de Janeiro, Brasil</i>	MUXI <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

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

TRABALHO VOLUNTÁRIO

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

PROJETOS

Mai/13 – Dez/13 <i>Rio das Ostras, Brasil</i>	Universidade Federal Fluminense <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>	Swansea University/FIT Lab <i>Projeto de Verão</i> Utilização de Arduino e reconhecimento de padrões com o objetivo de estudar se seria possível utilizar água como uma interface eficiente para utilização de dispositivos e computadores.
Jun/16 – Dez/16 <i>Niterói, Brasil</i>	Universidade Federal Fluminense <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>	Universidade Federal Fluminense <i>Iniciação Científica</i> Predição do melhor horário de partida em um percurso baseado em dados históricos coletados previamente de uma determinada rota.