

Leopoldo Ferreira de Paula

Apaixonado por tecnologia, eterno estudante.

26 anos - Frutal, MG

+55 17 99645-0806

[linkedin.com/in/leopoldo-ferreira](https://www.linkedin.com/in/leopoldo-ferreira)

github.com/leopoldoferreira

leopoldoferreira@live.com

EXPERIÊNCIA

Mestrado (UNESP), São José do Rio Preto — Pesquisador

JUNHO DE 2018 - AGO DE 2021

- Pesquisador do Laboratório ACME! Cybersecurity Research financiado pelo núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br)
- Experiência com as etapas do processo de pesquisa científica
- Desenvolvimento de um classificador precoce de domínios maliciosos utilizando Python e bibliotecas adjacentes à ciência de dados como Numpy, Matplotlib, Pandas e Scikit Learn
- Mestrado não concluído

NUPSI - Núcleo de prática em Sistemas de Informação, Universidade do Estado de Minas Gerais

ABR DE 2016 - JUN DE 2017

- Desenvolvimento de softwares para o uso interno da Universidade. Aplicação de processos de levantamentos de requisitos, desenvolvido utilizando Java 8 (Desktop), HTML, CSS, Bootstrap e PHP

CURSOS (Em Progresso)

DataCamp -

datacamp.com/profile/leopoldoferreira

[Python Programmer](#)

[Data Analyst with Python](#)

[Data Engineer with Python](#)

Udemy - [Kotlin e Spring](#)

HABILIDADES

Python (Selo LinkedIn)

Machine Learning

Kotlin

Spring

Git

Scrum

IDIOMAS

Inglês - Avançado

FORMAÇÃO

Sistemas de Informação

Universidade do Estado de Minas Gerais — *Bacharel*

2014 - 2017

PROJETOS

TPOT para Classificação de Domínios Maliciosos — Dissertação

Desenvolvido aplicação que obedece os processos de resolução de problemas com *machine learning*, utilizando AutoML como núcleo para treinamento e validação

Aspectos De Integração Homem-Máquina do jogo The Adventures of Benny — Projeto de Pesquisa/TCC

Desenvolvimento de melhorias pautadas sob estudo da relação

homem-máquina, as quais foram aplicadas ao jogo The Adventures of Benny, visando melhoria da usabilidade para o público alvo

Aspectos Que Envolvem o Desenvolvimento de Jogos Didáticos para Dispositivos Móveis Voltados ao Ensino/Aprendizagem de Língua Inglesa — *Projeto de Pesquisa*

Desenvolvido um jogo para Android, buscando aplicar aspectos que transformam o lúdico em aprendizado da língua inglesa para crianças

Introdução ao software Estatístico R: Aplicações desde a Elaboração de Gráficos até a Análise de Regressão Múltipla — *Projeto de Extensão*

Desenvolvido um curso voltado com a linguagem voltada principalmente a comunidade do município sobre a linguagem R