

Luís Miguel Cerqueira Freitas

21 Anos

Engenheiro Informático



✉ luisfreitas1999@hotmail.com ☎ +351 936768310 📅 13 de Setembro, 1999 📍 Ponte da Barca, Portugal

Portfólio

<https://5f8f51d0c0a65c18f3404f84--gifted-ardinghelli-f99945.netlify.app/>

Competências Pessoais

Sou recém licenciado em engenharia informática e estou empenhado em obter a minha primeira experiência de trabalho. Destaco a minha aptidão para resolução de problemas sob pressão, dinamismo, proatividade, sentido de responsabilidade, capacidade de aprendizagem e aptidão para trabalho em equipa. Paralelamente à formação académica, tenho desenvolvido constantemente atividades complementares, profissionais ou voluntárias em áreas tão diversificadas como a programação de eventos, consultoria e apoio informático a empresas e construção civil.

Auto-avaliação de Competências

Informáticas(0-10):

- C language- 9
- Java- 9
- Python- 7
- Html- 9
- Css- 9
- Bootstrap-10
- JQuery-9
- Unix Command Line-8
- Java Script- 8
- PHP- 6
- Node.JS-9
- Express.js-9
- MongoDB
- Mongoose
- SQL- 8
- RESTful API's-8
- REACT.JS-9
- Git-9
- MATLAB- 4
- Assembly- 4
- Macros Microsoft Office- 9
- Photoshop- 5

Educação

Licenciatura em Engenharia Informática

Universidade de Coimbra

Destaco a eficácia e pragmatismo durante o meu percurso académico tendo terminado a licenciatura com média de 13 sem repetir qualquer cadeira, nos três anos previstos.

09/2017 - 07-2020

The Complete 2020 Web Development Bootcamp

Udemy

Curso online disponível em

www.udemy.com/course/the-complete-web-development-bootcamp/. Aprendi competências de um Full-Stack Developer, curso sem avaliações oficiais e consecutivamente sem nota final.

10/2020 - 08-2020

Projetos Académicos

Princípios de Programação

Procedimental

Desenvolvimento de um quadro kanban em C, com o objetivo de os alunos dominarem a criação e manipulação de listas ligadas.

Introdução às Redes de Comunicação

Desenvolvimento de uma aplicação em Java que permitia aos alunos de uma escola votar no destino das visitas de estudo.

Engenharia de Software

Desenvolvimento de um website para procura e oferta de emprego utilizando Outsystems. Graças a uma parceria entre a universidade e a Outsystems foi possível que toda a turma se transforma-se numa equipa de programação onde seguimos o modelo SCRUM.

Multimédia

Desenvolvimento de um jogo utilizando html, css e Java Script.

Processos de Gestão e de Inovação

Processo criativo e desenvolvimento de uma aplicação móvel que funcionava como despertador GPS. O objetivo era criar alertas quando o dispositivo móvel estivesse em localizações específicas, destinando se sobre tudo a alertar utilizadores de transportes públicos da aproximação ao destino.

Sistemas Distribuídos

Desenvolvimento de um motor de busca com base num modelo multithread server-client com recurso a RMI.

Compiladores

Desenvolvimento de um compilador para a linguagem Juc utilizando o lex e o yacc.

Introdução à Inteligência Artificial

Desenvolvimento de controlador para realização de tarefas de controlo de bola, defesa e ataque, com o objetivo de treinar os robots para serem os mais eficazes possíveis num jogo de futebol. Para tal desenvolvemos redes neuronais e algoritmos genéticos em Unity.

Simulação e Computação Científica

Construção de um modelo de simulação para prever o processo de fabrico de uma empresa de skates, com recurso á API Salabim (python).

Bases de Dados

Desenvolvimento de um website para organizar jogos e torneios de futebol amador, com recurso a SQL, html, css, PHP e Java Script.

Sistemas Operativos

Desenvolvimento de um simulador de um sistema de entrega de encomendas baseado em geolocalização, com o objetivo de coordenar os processos de encomendas de um sistema composto por drones e armazéns. O objetivo deste trabalho prático foi explorar mecanismos de gestão de processos, threads, comunicação e sincronização em Linux.

Teoria da Informação

Desenvolvimento de um codec loopy com o objetivo de comprimir especificamente a informação presente nos eletrocardiogramas.

Percurso extra-curricular

- Consultoria no processo de gestão de expediente para a empresa Arcosatlier, Arquitetura e Engenharia lda.
06/2019 - 09/2019
- Programação de eventos culturais (anuais) Monster Summer Break e Anda á Varanda.
06/2017 - Presente
- Visual Joker em projetos musicais, entre os quais Alegria Lima, Paradigma e Madman.
01/2011 - 08/2020
- Colaboração na empresa familiar Aníbal Pedras na área de transformação de granitos.
06/2011 - 08/2020
- Campeão Nacional de Rugby - U18
Época: 2017/2018

Competências Linguísticas

Língua Materna:

-Português

Outras Línguas:

-Inglês

- Compreensão Oral- C1
- Leitura- C1
- Produção Oral- B2
- Interação Oral- B2
- Escrever- B1

Carta de Condução

Categoria B