

Lucas Seara Manoel

Dados Pessoais

Email: ls.manoel@gmail.com

Telefone: (48) 99806-2709

Endereço: 88030460 - Santa Catarina, Florianópolis

Github: <https://github.com/lsm Manoel>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/lucas-seara-manoel-958957160/>

Línguas: Inglês Intermediário

Resumo

Durante a graduação (Engenharia Eletrônica) tive o contato com diferentes linguagens de programação, incluindo Python para computação científica e processamento de vídeo (OpenCV). Sempre me interessei por Inteligência Artificial. Fora da graduação, fiz cursos de TensorFlow 1 e 2, Keras e Dlib. Durante a graduação trabalhei como bolsista dando aula de física para os alunos do ensino médio do IFSC, com a meta de prepara-los para as Olimpíadas Brasileiras de Física das Escolas Públicas.

No segundo semestre de 2019, último semestre da graduação, auxiliei a tese de doutorado de um professor utilizando Python, Pandas e Matplotlib para processar dados contidos em arquivos de texto provenientes de sensores e apresentar os resultados desse processamento.

Meu TCC foi sobre Visão Computacional, utilizei Python, Arduino, C++ e linux embarcado com o sistema ROS (Robot Operating System) para o desenvolvimento de um Robô. Segue o [link do TCC](#) feito com Latex. Gosto bastante de linux. Já utilizei Debian 9 e 10 e o Ubuntu 18 quando desenvolvi com ROS.

Nos últimos meses me voltei para criação de aplicativos WEB e Mobile. Trabalhei informalmente num projeto como programador fullstack, desenvolvi um backend programado com NodeJs que integrava um banco de dados MongoDB com um aplicativo WEB feito com React, também desenvolvido por mim, e um aplicativo Mobile feito com React Native também implementado por mim.

Gosto muito de ferramentas de criação de jogos e conteúdos de entretenimento. Já tralhei com ferramentas muito interessantes para ensinar crianças, como [Processing](#) (programado com Java) e o [P5](#) (versão WEB do Processing programado com JavaScript/TypeScript). Para exemplificar o P5, fiz esse [Sintetizador Musical](#). Também já fiz jogos com o [PyGame](#) (programado em python). O legal de todas essas ferramentas de programação que citei, Processing, P5 e PyGame, que são fáceis de utilizar, logo, fáceis de ensinar a utilizar. Atualmente estou aprendendo a utilizar a ferramenta [Unity](#) que pode ser utilizada para criação de jogos, modelos 3D e animações.

Formação

Engenharia Eletrônica no Instituto Federal de Santa Catarina (2014-2019)

Habilidade de Programação

- **Fullstack Dev** (JavaScript, TypeScript, CSS: React, React-Native, Nodejs, Mongodb, NeDB, Firebase)
- **AI** (python: Keras, Tensorflow, DLib)
- **ROS** (UNIX, C++, Python, cmake)
- **OpenCV** (C++, Python)
- **Programação de Hardware** (VHDL, SystemC)
- **Firmwares** (C, C++, Assembly: Cypress, STM32, Atmel, Arduino)
- **Jogos e Animações** (C#, JavaScript, TypeScript, Java, Python: Unity, P5, Processing, PyGame)