

LUCAS TITO

lucas.s.tito@gmail.com

Tv. Ramos 35, Mutondo, São Gonçalo, RJ, Brasil, 24450560,

+55 21 964509210 / +55 21 37084352

EXPERIÊNCIA DE TRABALHO

<i>Atual</i> DESDE AGOSTO DE 2016	Muxi (Grupo APPI) <i>Analista de Requisitos</i> Atividades: Gerir requisitos (RFs, UCs, USs e etc) agregando valor ao cliente; uso da metodologia scrum (em alguns projetos sendo product owner e em outros scrum master), melhoria dos processos internos da empresa. Participação em projetos com empresas nacionais e internacionais do meio de pagamento (membro da equipe de Sales engineering), bem como atuação na definição e evolução dos produtos da empresa.
<i>Atual</i> DESDE JULHO DE 2017	Audima (Start Up) <i>Consultor em Acessibilidade</i> Atividades: Realizar teste de usabilidade, criação de grupos focais para análise do produto com o público alvo, priorização do backlog e demais tarefas de um Product Owner.
<i>Julho de 2016 a</i> JANEIRO DE 2017	UFF - IN JR <i>Consultor de Processos Voluntário</i> Atividades: Aplicar treinamento em BPM e BPMN; simular tarefas de gestão de projetos como reuniões com o cliente.
<i>Fevereiro de 2015 a</i> JULHO DE 2016	Muxi (Grupo APPI) <i>Estagiário Em Requisitos e Processos</i> Atividades: Gerenciar requisitos e casos de uso, analisar quantitativa e qualitativamente os processos implícitos da empresa, gerar planos de ação para a melhoria dos mesmos.
<i>Junho de 2014 a</i> DEZEMBRO DE 2014	Universidade Federal Fluminense (UFF) <i>Monitor de Engenharia de Software I</i> Atividades: criar listas de exercícios para os alunos, dar suporte em sala de aula, auxiliar em exercícios práticos de modelagem em aulas de laboratório, corrigir trabalhos e avaliar apresentações dos alunos.
<i>Abril de 2012 a</i> JULHO DE 2012	LES/PUC-RJ <i>Estagiário Desenvolvedor Java</i> Atividades: Desenvolver aplicações automatizadas e testes automáticos de banco para o projeto Bandeira da Petrobras.

EXPERIÊNCIA DE PESQUISA

2015 a 2016	<p>Pesquisador <i>Técnicas de Negociação de Requisitos.</i></p> <p>Atividades: Catalogar as técnicas de negociação de requisitos existentes, suas vantagens, desvantagens e demais informações que impactam nos projetos de software sob os aspectos de prazo, preço, escopo e atributos de qualidade. Paper publicado em 2017 no 19th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS).</p>
2015	<p>Colaborador na Pesquisa <i>Análise Causal com Base em Survey</i></p> <p>NaPIRE (www.re-survey.org), que serviu como base investigativa em empresas. Esse estudo visa identificar falhas na elicitación de requisitos destas por meio da validade dos dados levantados no survei. Publicação no ICS.</p>
2011 A 2015	<p>Projeto Enem Digital <i>Consultor de Usabilidade</i></p> <p>Ferramenta que possibilitaria pessoas com deficiência visual a fazer a prova do exame nacional do ensino médio (ENEM) de forma independente, por meio de uma interface web.</p>
2014	<p>Projeto Prodígio <i>Desenvolvedor</i></p> <p>Incentivo ao aprendizado de matemática para alunos das escolas públicas brasileiras, por meio de jogo para plataforma mobile.</p>
2013	<p>Universidade Federal Fluminense (UFF) <i>Bolsista de Iniciação Científica (PIBIC)</i></p> <p>Pesquisa com o tema de sistemas de detecção de intrusão para redes orientadas a software.</p>

EDUCAÇÃO

FEVEREIRO de 2017 a JUNHO de 2019	<p>Mestrando em Computação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, Brasil Coeficiente de Rendimento = 8.6</p>
NOVEMBRO de 2012 a JULHO de 2016	<p>Bacharel em Ciência da Computação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, Brasil Coeficiente de Rendimento = 7.8</p>
	<p>Cursos: Java web application (Instituto Infnet) Java standard (Instituto Infnet) UML (Instituto Infnet) HTML (Instituto Infnet) PHP (Instituto Infnet) Scrum Master (K21)</p>

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Idiomas: PORTUGUÊS (L. MATERNA), INGLÊS (INTERM), ESPANHOL (BÁSICO)
Linguagens: JAVA, PYTHON, JAVA SCRIPT, PHP, HTML, CSS, SQL, UML
Ferramentas: RDBMS, NOSQL, DATA LAKE, SPRING BOOT, ECLIPSE, GIT, PLANT UML, PROJECT, JIRA

Tarefas e Metodologias: ELICITAÇÃO DE REQUISITOS FORMAIS, CASOS DE USO OU HISTÓRIAS
TÉCNICAS DE NEGOCIAÇÃO DE REQUISITOS
MODELAGEM DE PROCESSOS DE NEGÓCIOS (BPM)
ANÁLISE QUANTITATIVA E QUALITATIVA PARA MELHORIA DE PROCESSOS
APLICAÇÃO DE GRUPOS FOCALIS E TESTES COM USUÁRIOS
ALINHAMENTO DE CULTURA ORGANIZACIONAL
PRIORIZAÇÃO DO BACKLOG
SCRUM, GIT FLOW, MPS.BR

PRÊMIOS

PRÊMIO DE DESEMPENHO ACADÊMICO DE 2016 - PELA CONCLUSÃO DA GRADUAÇÃO NO TEMPO PREVISTO E OBTENÇÃO DE CR DENTRO DO TOP 3 DA TURMA.

EVENTOS

ORGANIZADOR VOLUNTÁRIO NO WORKSHOP-ESCOLA DE SISTEMAS DE AGENTES, SEUS AMBIENTES E APLICAÇÕES (WESAAC) EM 2015 E FORMAL ASPECTS OF COMPUTING SCIENCE (FACS) EM 2015.

EXPECTATIVAS

Contribuir para o sentido de propósito, trabalhar em equipe (preferência por ambientes com diversidade), ter boa comunicação de forma transparente, ter tarefas dinâmicas e diversificadas, ser desafiado, interagir com clientes (internos e/ou externos), desenvolver novas skills e aprimorar as já existentes. Trabalhar em projetos, processos e/ou produtos de maneira ágil e que agregue valor aos envolvidos.