

# MARCO ANTÔNIO COMASSETTO

Solteiro, 24 anos

Rua São Cristovão, 201 – Barreiros – São José – SC

Telefone: (47) 9667 – 3911

E-mail: [marcommas@gmail.com](mailto:marcommas@gmail.com)

Github: [github.com/marcommas](https://github.com/marcommas)

Linkdin: <https://br.linkedin.com/in/marco-antônio-comassetto-3a80507b>

CNH – categoria AB

Cidadania Europeia

## ÁREAS DE INTERESSE: PROGRAMADOR / TRAINEE.

### Resumo das qualificações

- 2 anos e meio na área de desenvolvimento de software.
- Intenso contato com desenvolvimento web na linguagem php e relatórios com banco de dados SQLServer e MySQL.
- Experiência com desenvolvimento de programas para desktop com a linguagem C# e banco de dados Firebird.

### Formação Acadêmica

- Bacharel em Sistemas de Informação – Universidade do Estado de Santa Catarina (2015)
- Cursando Laravel 5.1 – EspecializaTI (2016)
- Cursando MEAN (Mongodb, Express, AngularJs, NodeJs) – Webschool.io (2016)
- AngularJS – Code Education (2015 - 30 horas)
- Inglês – Top Way English School (2014 - 167 horas)
- Administração Comercial – Centro Nacional Integrado de Cursos (2014 - 78 horas)
- Computação Gráfica – Centro Nacional Integrado de Cursos (2014 - 78 horas)

### Experiência Profissional

#### Genialtec Soluções em Tecnologia 09/2015 – até o momento

Cargo: Programador

Principais atividades: Análise, desenvolvimento, testes e implantação de software. Desenvolvimento e manutenção do ERP.

Linguagens utilizadas: PHP, C#, HTML 5, CSS 3, JAVASCRIPT, SQLSERVER, MySQL, Firebird.

Frameworks: Twitter Bootstrap, Angular, Laravel.

**Genialtec Soluções em Tecnologia 09/2013 – 09/2015**

Cargo: Estagiário Programação

Principais atividades: Desenvolvimento, planejamento e testes de software, manutenção de ERP e criação de novas rotinas.

Linguagens utilizadas: PHP, C#, HTML 5, CSS 3, JAVASCRIPT, SQLSERVER.

Framework: Twitter Bootstrap.

**Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina 03/2013 – 07/2014**

Cargo: Monitor de Programação I

Principais atividades: Auxílio aos alunos em programação orientada a objetos, criação de telas e eventos, na linguagem JAVA.