


Márcio da Silva Rocha

marciorocha.dev@gmail.com ❖ 967624540 ❖ Barcelos, Portugal ❖ d. n. 16/05/1998

 [linkedin.com/in/marcio-silva-rocha](https://www.linkedin.com/in/marcio-silva-rocha)

EDUCAÇÃO

Mestrado em Engenharia Informática

2019 – 2021

Universidade do Minho

TBD

- Áreas de foco: Especialização em sistemas distribuídos (paradigmas de sistemas distribuídos, fundamentos de sistemas distribuídos, tolerância a falhas e sistemas distribuídos em larga escala) e em engenharia de aplicações (infraestruturas de centro de dados, administração de base de dados, arquiteturas aplicacionais e sistemas interativos). Computação paralela e introdução ao processamento de linguagem natural.

Licenciatura em Engenharia e Desenvolvimento de Jogos Digitais

2016 – 2019

Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

16

- Áreas de foco: algoritmos e estruturas de dados, análise e desenvolvimento de software, matemática computacional, paradigmas de programação, técnicas de desenvolvimento de jogos, modelação 3D, texturização e animação, computação gráfica, armazenamento e acesso a dados, programação 3D e em rede, inteligência artificial aplicada a jogos e empreendedorismo.

COMPETÊNCIAS DIGITAIS

- Linguagens de programação: C, C++, C#, Swift, Pascal, *Python*, Java, *VBA* (*Visual Basic for Applications*), HTML, CSS e JavaScript;
- Linguagens de *shading*: OpenGL, HLSL e ShaderLab;
- Linguagens de bases de dados: *SQL* e *jQuery*;
- Ferramentas de base de dados: MySQL, PostgreSQL e MongoDB;
- Ferramentas IDE: Visual Studio, Visual Studio Code, Android Studio e IntelliJ;
- Ferramentas de desenvolvimento backend/frontend: Hibernate, Spring, NodeJS, ASP.NET, Bootstrap, ReactJS, NextJS, VueJS, Postman, Selenium e JMeter;
- Ferramentas de design de UX e UI: Gimp, Adobe Photoshop, Figma e Adobe Illustrator;
- Docker, Git e GCloud;
- Motores de jogo: Unity e MonoGame;
- Ferramentas de modelagem, animação e efeitos de especiais: Autodesk Maya, Autodesk 3DS Max e Blender.

COMPETÊNCIAS LINGÜÍSTICAS

- Português – nativo
- Inglês – avançado
- Espanhol – iniciante

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Hivolve, LDA – Virtual & Augmented Reality

Mar. 2019 – Aug. 2019

Estágio

Esposende, Braga

- Programador no desenvolvimento de múltiplos jogos móveis para Android e iOS;
- Programação de vários aspetos de videojogos como gráficos, som, interface, scripts, etc.;
- Manipulou a integração da ferramenta do Google Advertisement e Unity para aplicações móveis;
- Manteve cronogramas e entrega a prazo de tarefas propostas;

Accenture

Out. 2020 – Feb. 2021

Projeto no âmbito de uma unidade curricular

Braga, Braga

- Desenvolveu aplicação web para gestão de frotas relativo a automóveis;
- Integrou funcionalidades de backend/frontend envolvendo *React* e *GCloud*;
- Implementou princípios de usabilidade pelas várias
- Estabeleceu habilidades de prática de trabalho em equipa com equipa transversal.

OUTRAS EXPERIÊNCIAS ACADÉMICAS

- Participação no *workshop* avançado de C# organizado pela EST do IPCA;
- Participação no IPCA *GameDev Week* 2018 organizado pelo IPCA;
- Participação no IPCA *Game Jam* 2019 organizado pelo IPCA;
- Participação na *Third Winter School on Artificial Intelligence for Games* realizada pela EST do IPCA;
- Participação no *Android Training Program* organizado pela Google e pela EST do IPCA;
- Participação no *MAD Game Jam* de 2019 e 2020 organizado pela ESMAD do IPP.