

Pedro Folloni Pesserl

MEU ENDEREÇO – Curitiba/PR – Brasil

+55 (41) 998962301 • fpesserl7@gmail.com
github.com/pedropesserl

Estudante de Bacharelado em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Paraná. Interessado nas mais diversas áreas do conhecimento computacional, desde a Teoria de Algoritmos até o estudo de Sistemas Operacionais e das Redes de Computadores.

Experiência

Bolsista – Centro de Computação Científica e Software Livre (C3SL)

Universidade Federal do Paraná, abr/2024–atualmente

Curitiba/PR

Como bolsista no laboratório C3SL na UFPR, eu ajudo a criar e manter projetos que procuram aumentar a soberania digital do Brasil e beneficiar a sociedade brasileira como um todo. No C3SL, eu desenvolvi as seguintes atividades:

- **Gerenciamento de bancos de dados:** No time de banco de dados do C3SL, eu trabalho com os SGDBs PostgreSQL e ClickHouse, ajudando a manter as bases de dados usadas por outros projetos no laboratório.
- **Administração de sistemas:** Uso das muitas máquinas virtuais no cluster do C3SL para gerenciar serviços e testar ferramentas de software. Uso de Docker para containerizar esses serviços.

Bolsista – PET Computação UFPR

Universidade Federal do Paraná, jun/2022–fev/2024

Curitiba/PR

Fui integrante do grupo PET Computação e participante de diversos projetos voltados ao progresso da Universidade e da sociedade externa. Lá, exercitei diariamente minha criatividade e capacidade de trabalho em equipe em atividades como:

- **Desenvolvimento Web:** Uso do framework web Ruby on Rails para desenvolvimento do projeto ADEGA, uma ferramenta de visualização de estatísticas relacionadas às grades acadêmicas dos cursos de graduação da UFPR.
- **Administração de Sistemas:** Administração da rede conjunta de computadores dos membros do PET.
- **Tesouraria:** Gerenciamento dos recursos recebidos para investimento em equipamentos para o grupo.
- **Organização de eventos:** Organizei uma excursão com mais de 30 alunos dos cursos de Ciência da Computação e Informática Biomédica para participarmos do evento Roadsec 2023 em São Paulo.
- **Tutorias:** Fiz parte de tutorias de matérias do curso de Ciência da Computação, organizadas para ajudar alunos com eventuais dificuldades.

Pesquisa

- **Iniciação Científica**
Universidade Federal do Paraná

Curitiba/PR
set/2022–abr/2023

Particpei de uma pesquisa sobre generalização de funções aritméticas em categorias. Tópicos: teoria de categorias e teoria de números. Orientador: Prof. Dr. Eduardo Hoefel, Departamento de Matemática – UFPR.

Voluntariado

- **Roadie Voluntário** **São Paulo/SP**
Roadsec 2023 *jul/2023*
Atuei como auxiliar do palco principal, na coleta de dúvidas da plateia para os palestrantes, e me mantive em comunicação com a equipe para resolver eventuais contratempos pela duração do evento.

Educação

Qualificação Acadêmica

- **Bacharelado em Ciência da Computação** **Curitiba/PR**
Universidade Federal do Paraná *2022–2026 (previsto)*

Habilidades

- **Linguagens de programação:** C, C++, Bash, Assembly x86, Pascal, VHDL, T_EX, Ruby, JavaScript.
- **Demais linguagens e frameworks:** HTML, CSS, SQL, Bootstrap, Ruby on Rails, Raylib.
- **Ferramentas de software:** Git, Github/Gitlab, Sistemas Operacionais Linux, Docker, GDB, Google Workspace, LibreOffice/MS Office.
- **Soft Skills:** boa comunicação, mediação de conflitos, gerenciamento de equipes, aprendizado rápido.
- **Outros:** boa escrita, capacidade de abstração e generalização na matemática, interesse na pesquisa científica.

Idiomas

- **Português** – Fluente
- **Inglês** – Fluente
- **Espanhol** – Básico
- **Alemão** – Básico

Interesses e atividades extracurriculares

- Particpei da 1ª fase da Maratona de Programação SBC, em setembro de 2023, sediada no campus Centro Politécnico da Universidade Federal do Paraná.
- Cursei a disciplina de Alemão I no Centro de Línguas e Interculturalidade da UFPR (CELIN).
- Criei um jogo baseado em Tetris na linguagem C feito para jogar no terminal Linux, disponível em <https://github.com/pedropesser1/tettric>.
- Desenvolvi um simulador de gravidade aplicada em corpos celestes, também na linguagem C, com uma interface gráfica feita com a biblioteca Raylib. Disponível em <https://github.com/>

pedropesser1/nbody.