



Rafael Alexandre Fernandes Simões

📍 **Casa** : Vale Mourão, Praceta António Gedeão, N°15 3°DTO, 2635-002, Rio de Mouro, Portugal

✉ **Endereço de email**: rafsimoes02@gmail.com ☎ **Telefone**: (+351) 967337528

Sexo: Masculino **Data de nascimento**: 30/04/2002 **Nacionalidade**: Portuguesa

SOBRE MIM

Tenho 21 anos decidi tirar o curso de Engenharia Informática pois toda a minha vida fui muito ligado a computadores e tecnologias. Considero me uma pessoa com uma solução sempre pronta face a qualquer tipo de problemas!
Em termos linguísticos, considero me fluente em Português e Inglês.

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

[12/10/2020 – Atual]

Licenciatura em Engenharia Informática

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias <https://www.ulusofona.pt/>

Endereço: Avenida do Campo Grande, 376, Lisboa, Distrito de Lisboa 1749-024, 1749-024, Lisboa, Portugal

COMPETÊNCIAS LINGÜÍSTICAS

Língua(s) materna(s): português

Outra(s) língua(s):

inglês

COMPREENSÃO ORAL C1 **LEITURA** C1 **ESCREVER** B1

PRODUÇÃO ORAL B1 **INTERAÇÃO ORAL** B2

COMPETÊNCIAS DIGITAIS

Gosto pelo trabalho em equipa | programação básica em IntelliJ IDEA | Android App Development (Android Studio) | VS CODE | Competencias no uso da plataforma GitHub na gestao de conteudos dos mais diversos projectos | Utilizao da Internet como ferramenta de comunicao investigao e pesquisa | Conhecimentos na gestao de aplicacoes moveis em sistema Windows Android e iOS

CARTA DE CONDUÇÃO

Automóveis: B1

Automóveis: B

PASSATEMPOS E INTERESSES

Informática

Desporto

Futebol e Basketball

PROJETOS

[05/11/2021 – 04/02/2022] **BoardGame**

Este projeto foi realizado no âmbito da cadeira de Linguagens de Programação II. Foi nos pedido para realizar um jogo de tabuleiro com algumas ferramentas e abismos, uma espécie de "Cobras e Escadas". O projeto foi realizado em Java e utilizei pela primeira vez o GUI (Graphical User Interface). Foi um projeto com um código bastante interessante de se realizar e ao mesmo tempo foi um projeto que puxava pela imaginação e criatividade do programador.

Ligação: https://github.com/Guchalo/LP2_22005787_22005793

[14/04/2022 – 05/06/2022] **FireTracker**

Este projeto de programação foi realizado para a cadeira de Computação Móvel, uma cadeira que nos desafiava a criar aplicações móveis, onde tive o meu primeiro contacto com a criação de aplicações Android. Neste projeto foi criada uma aplicação na linguagem Kotlin com o âmbito de rastrear os fogos de Portugal, tirados diretamente de uma API e colocados na base de dados da aplicação. Podemos ainda contar com um mapa com a nossa localização atual e a localização dos fogos, sabendo assim se estamos em perigo ou não. Clicando num fogo, temos toda a informação sobre o mesmo, é possível efetuar o registo de fogos (localmente) e ainda visualizar um gráfico com a informação dos fogos por distrito.

Ligação: <https://github.com/ULHT-CM-2021-22/22005787-22005793>

[10/11/2022 – 20/01/2023] **SmartHome**

Foi-me proposto realizar este projeto final para a cadeira de Arquitetura Avançada de Computadores, em que o objetivo do mesmo era realizar uma SmartHome utilizando comunicação entre arduínos, num simulador(Tinkercad) e foram utilizados vários tipos de sensores, tais como sensores de proximidade e sensores de temperaturas, complementando ainda mais com displays, leds, resistências e keypads.

Ligação: <https://www.tinkercad.com/things/86YPUv2t7dj-projeto-final-aac>