

Rebeca Raab Bias Ramos

Bacharelado em Engenharia de Computação
Centro de Informática – UFPB
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
João Pessoa, Paraíba, Brasil

rebecabramos@gmail.com
<http://www.ci.ufpb.br/>

Estou cursando Engenharia da Computação na UFPB, onde atuei em projetos voltados principalmente para games (*serious games*) e realidade virtual. Atualmente trabalho no Laboratório de Tecnologias para Educação Virtual e Estatística (LabTEVE). Mas também tenho interesse em desenvolvimento web e *design*, desenvolvendo projetos fora do meio acadêmico.

Educação

Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Paraíba, Brasil

Bacharelado em Engenharia de Computação, 2017 - 2022 (Estimado)

Experiências

Assistente de pesquisa - Recruta Social, Paraíba, Brasil

Participei deste projeto na equipe de desenvolvimento e testes. O Recruta Social foi finalista em três categorias no SBgames.

LUMO - UFPB, jan. 2018 - 2019

Assistente de pesquisa - Kinect na reabilitação, Paraíba, Brasil

Participei do projeto de integração da tecnologia Kinect na reabilitação de pacientes com lesões cerebrais e medulares, nas áreas de pesquisa e desenvolvimento.

LASID - UFPB, jan. 2019 - 2020

Assistente de pesquisa - GiroJampa, Paraíba, Brasil

Atualmente estou trabalhando na concepção do projeto com foco na satisfação para *serious games* baseados em realidade virtual, onde estamos desenvolvendo um game (GiroJampa) para auxiliar pessoas em cadeiras de rodas

LabTeve - UFPB, jan. 2020 - presente

Publicações

XXI SBCAS - 2021

1. **Rebeca Raab Bias Ramos**; Machado, L.S.; Moraes, R.M. **Elementos de Design com Foco na Satisfação para Serious Games de Reabilitação e Condicionamento Físico Aplicados no jogo GiroJampa**. Anais Extendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Computação Aplicada à Saúde. p. 157-162. online - Brazil.

REV2021

2. Braga; M.; Machado, L.S.; Lopes, L.; Siebra, C.; Souto, E.; **Rebeca Raab Bias Ramos**. **GiroJampa: A serious game prototype for wheelchairs rehabilitation**. 18th International Conference on Remote Engineering and Virtual Instrumentation (REV2021). p. 489-498. online - Hong Kong.

Principais habilidades

Frontend

HTML/CSS

Javascript

Backend

Python

NodeJS

Design

Photoshop

Figma

GameDev

C#

Unity

Idiomas

Português – Nativo

Inglês – Intermediário