

Rua Aluísio Bezerra da Silva, 266,
João Pessoa - PB

Stênio Ellison Pereira

Portfólio: [stenio ellison](#)

stenio1998@gmail.com
(84) 99918-2370
GitHub: [stenioEll](#)
Linkedin: [Stênio Ellison | LinkedIn](#)

HABILIDADES

Linguagens de programação C, CSS, HTML, JavaScript, TypeScript, React, React Native, Python, Assembly, SQL, Java

Softwares Canva, Figma, Pacote Office

EDUCAÇÃO

Bacharelado em Engenharia da Computação presente
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Brasil

Técnico em informática 01/2013 - 01/2016
E. E. E. P. Balbina Viana Arrais, Brejo Santo, Brasil

Realizei alguns projetos envolvendo desenvolvimento Web, e tive contato rápido com Java para alguns, usando o software NetBeans, ademais PHP e SQL, também contato com Hardware.

Monitoria de Engenharia De Software 04/2022 - Atualmente
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Brasil

Auxiliando os alunos na disciplina de engenharia de software e promovendo práticas relacionadas aos assuntos, O material utilizado é na linguagem Java e JavaScript, logo tive que aprender o básico para entender, ademais tive contato com padrões de projetos, tipos de arquiteturas, Microsserviços, Testes, refactoring, Devops e Docker entre outros.

Animador do projeto VLibras 08/2022 - Atualmente
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Brasil

Sou bolsista do projeto VLibras, um dos maiores projetos da UFPB, a tecnologia de tradução automática para a língua Brasileira de sinais já está presente em mais de 90.000 sites e é uma parceria com o governo federal, na qual atuo como criador de animações utilizando o *Blender*.

PRINCIPAIS PROJETOS DURANTE A GRADUAÇÃO

Uso de Microsserviços

Prática realizada da monitoria de microsserviços, utilizando JavaScript, onde um site da livraria precisava de uma nova função de busca e criação de container usando Docker, foi dado 4 tipos de microsserviços, frontend, backend, controller, (Comunicação do front e back) shipping (Cálculo de frete) e inventory (Controle de estoque de livraria), o tipo de chamada usado foi GRPC e o NodeJS foi utilizado para executar o Backend, a ideia foi criar um id para um dos livros e ao buscar a página retornar um objeto com as informações do livro referente, por fim criar um container para facilitar a execução em qualquer ambiente, disponível no [gitHub](#).

Jogo do Flappy bird

Projeto desenvolvido no curso Web, utilizando apenas HTML5, CSS e JavaScript para criação do famoso jogo flappy bird, a grande parte foi feita em javascript que manipulou o DOM e criou as modificações no HTML, como programação orientada a objetos, os arquivos depende de um dos outros para o funcionamento, o jogo é um pássaro que enquanto aperta qualquer tecla ele continua voando, o desafio é se desviar dos obstáculos que tem no caminho. [Github](#)

Projeto Locar

Projeto desenvolvido para mobile, utilizando o framework React Native, PHP e a linguagem JavaScript para criação do projeto Locar, O aplicativo tem como proposta oferecer a empresas um serviço de organização e análise de perfil de seus motoristas, estimulando os motoristas a ter mais cuidado com sua direção e permitindo às empresas visualizar com clareza as deficiências a serem trabalhadas. A grande parte foi feita em javascript e em JSX para renderizar as telas utilizando o React Native. As telas foram criadas no Figma e depois codificadas, o framework foi novo para mim, mas aprendi bastante e foi ótimo trabalhar com desenvolvimento mobile. A aplicação ainda está em andamento, mas oferece telas de login com o banco de dados usando o Wampserver, permitindo cadastro de usuários, empresas, carros e motoristas. O código está disponível no [github](#) e as telas no [Figma](#)

CRUD

Sistema básico de cadastros, o CRUD permite cadastrar, alterar, incluir e remover usuários do sistemas, a aplicação foi construída com o framework React utilizando também o sistema de colunas do Bootstrap, o Backend foi criado com o uso do axios no próprio Json Server, projeto pode ser encontrado nesse link do [github](#)

CovLocation - InvSoft

- Projeto desenvolvido para a disciplina de Engenharia de Software, a experiência mais próxima em desenvolver um website no qual foi construído um site desde seu termo de abertura até a implementação. O objetivo do site era auxiliar no combate ao novo coronavírus na cidade de João Pessoa, Paraíba, através de um mapa onde seria mapeado a possível densidade de casos em cada área da cidade, além de ver também todas as unidades de pronto atendimento disponíveis e poder notificar pessoas próximas caso estivesse contaminado ou suspeita. Inicialmente foram definidas as funcionalidades do produto, seu nome e logotipo, em seguida foram feitos os layouts de todas as páginas no *Figma*. Após isso, foram implementadas todas as páginas com o auxílio do *Bootstrap 4* e também aplicadas no front-end as funcionalidades do mapa utilizando o *Leaflet*. Por fim foi criado o banco de dados e feito todo o back-end utilizando *Node.js*. Repositório do projeto e mais informações estão disponíveis [neste link do GitHub](#), o portfólio se encontra no [Behance](#).

RocketHelp

- Projeto desenvolvido no bootcamp Ignite Lab 3 da Rocketseat, para ensinar mais sobre desenvolvimento mobile com o React Native utilizando Expo Bare Workflow e Firebase para integração do Backend, na linguagem TypeScript, o aplicativo dessa edição foi uma aplicação de solicitações de manutenção de equipamentos internos de uma empresa, registrando-as no banco e indicando o status de cada, se estavam em andamento e precisavam de solução ou se já foram finalizadas, para o desenvolvimento desse projeto foi utilizado principalmente React Native, Expo Bare Workflow, Native Base, Firebase(Authentication e Firestore), Repositório do projeto e mais informações estão disponíveis [neste link do GitHub](#).

Aplicação de filtros em imagem

- Trabalho desenvolvido para a disciplina de Processamento de imagens, onde diversas imagens foram recebidas para aplicação de determinados filtros, o projeto foi 100% feito na linguagem Python, e as imagens ao serem lidas foram transformadas em números que representam pixels referente aos canais de cores principal, o RGB, logo o projeto demandou uma certa habilidade para organizar esses valores em matrizes para poder haver a aplicação de filtros, após isso os filtros foram aplicados, alguns com cálculos e outros com ajuda de algoritmo de vizinhança para fazer a correlação com a aplicação da máscara do filtro, nesse projeto os filtros aplicados foram Prewitt, Média e Emboss, ademais conversão de RGB para YIQ e o contrário, repositório do projeto e mais informações estão disponíveis [neste link do GitHub](#).

Veículo seguidor de faixa

- Projeto desenvolvido para a disciplina de microcontroladores, a linguagem utilizada foi assembly que foi estudada durante a disciplina, o objetivo do projeto era simular o microcontrolador via software para manter o veículo sobre a faixa criando um sistema de controle de condução, utilizando três sensores e dois motores, onde, um sensor era de temperatura e os outros dois de ópticos para identificação da faixa para isso criei um algoritmo capaz de perceber se o transporte deve desligar algum dos motores para virar em alguma direção e também se deve desligar ambos em caso estivessem mais quentes do que a temperatura máxima configurando o sensor de temperatura, provocando um delay para resfriá-los no modo desligado, os sensores ópticos foram cruciais para saber qual motor deve ser desligado, para seguir na trajetória correta da faixa.

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

Curso de curta duração em Conceitos e Fundamentos: Lógica de Programação, Orientação a Objetos, Swift, JavaScript e RESTful API (Carga horária: 65h)

Instituto de Pesquisas Eldorado - Brasília

React Native: Desenvolva APPs Nativas para Android e iOS(Carga horária: 45h)

Udemy, Cod3r

Curso Web Moderno Completo com JavaScript 2022 + Projetos

Udemy, Cod3r

Algoritmo e Lógica I (Carga horária: 7.5h)

Udemy