

João Assuéro Rêgo de Alencar

Estudante de Engenharia Mecatrônica - EESC/USP

São Carlos, São Paulo
(85) 99656-6924
joaoassuero@usp.br
Número USP - 13678672

EXPERIÊNCIA

Diretor de núcleo - Grupo SEMEAR EESC/USP

2024 - Presente

Atualmente estou no cargo de diretor do núcleo ao qual pertenço no Grupo SEMEAR, sendo responsável pela gestão e organização de 3 projetos e mais de 15 membros.

Gerente de projetos - Grupo SEMEAR EESC/USP

2023 - 2024

No meu segundo ano no Grupo SEMEAR atuei como gerente do projeto Disque Robótica, que visa a divulgação e ensino da robótica. No ano, atuamos com palestras, cursos de robótica e visitas à universidade.

Gestor de núcleo - Secretaria Acadêmica da Engenharia Mecatrônica EESC/USP

2022-2023

De setembro de 2022 a março de 2023 atuei como gestor do “mercado da SAdEM”, núcleo responsável pela idealização, cotação e, por fim, venda de produtos personalizados da secretaria acadêmica.

FORMAÇÃO

Engenharia Mecatrônica - EESC/USP (São Carlos)

2022 - Presente Graduação

Colégio Ari de Sá Cavalcante

2020-2021 Ensino Médio

PROJETOS

GAIA — Vaso Robótico

Projeto que deu início ao meu fascínio pela robótica, que se trata de um

Habilidades

C - Avançado

C++ - Avançado

Familiaridade com Arduino e ESP32

Python - Intermediário

Software Solid Edge - Avançado

Software Fusion 360 - Intermediário

MATLAB - Básico

Ferramentas Google - Avançado

PRÊMIOS

Medalhista de OURO na OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas) - 2017

Medalhista de OURO na OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas) - 2018

Menção Honrosa na OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas) - 2019

Medalhista de BRONZE na OBMEP (Olimpíada Brasileira

vaso com diversos sensores que indicam o estado da planta a qual está conectado. Fui responsável pelo desenvolvimento e manufatura (impressão 3d) de toda a estrutura do robô.

LISA — Robô Humanoide

Projeto que visa a construção de um robô humanoide interativo e educacional. Participei como Co-Gerente do projeto, além de estar responsável pela comunicação entre a tela e o microcontrolador (ESP32), implementando um protocolo de comunicação pelas portas seriais.

Torre de Hanói — Jogo no terminal

Projeto final da disciplina Tópicos de Computação, consiste em um jogo em C++ que simula o clássico desafio da Torre de Hanói. Fui responsável pela implementação das classes do tabuleiro e disco, além da interação entre as duas.

**de Matemática das Escolas
Públicas) -2021**

IDIOMAS

Inglês - Avançado