

# Ulysses Lara

ENGENHEIRO DE SOFTWARE · FULL STACK DEVELOPER

☎ (61) 99264-6710 | ✉ ulysses3353@gmail.com | 📱 ulyssesBML | 🌐 ulyssesBML

## Sobre

Engenheiro de Software com graduação prevista para dezembro de 2020. Desenvolvo aplicações web desde 2016. Tenho interesse em desenvolvimento de sistemas, ciência de dados, inteligência artificial e desenvolvimentos de jogos.

## Educação

### UnB - Universidade de Brasília

ENGENHARIA DE SOFTWARE

- Graduado em engenharia de software pela Universidade de Brasília.

Brasília, DF

Dec 2020

### Centro Educacional Leonardo da Vinci

ENSINO MÉDIO

Brasília, DF

Dec 2013

### CNA - Cultura Norte Americana

ADVANCED ENGLISH COURSE

- Curso de inglês 405 horas.

Brasília, DF

Jun 2012

## Competência

<b>Metodologia</b>	Scrum Agile • XP
<b>Programação</b>	Python • Javascript • C++ • C • NodeJS • ELM • Rust • GDScript
<b>Back-end</b>	Django • REST API • Express
<b>Front-end</b>	React • VueJS • HTML5 • CSS • SASS
<b>DevOps</b>	AWS • Docker • Vagrant • Travis
<b>Idiomas</b>	Português • Inglês

## Experiência de Trabalho

### Senado Federal

ESTAGIÁRIO EM DESENVOLVIMENTO WEB

- **Sobre o senado:** O Senado Federal é a câmara alta do Congresso Nacional do Brasil e, ao lado da Câmara dos Deputados, faz parte do Poder Legislativo da União.
- **Papel desempenhado:** Desenvolvedor de aplicações web que contribuem para a transparência e o bom funcionamento do poder legislativo no Brasil.

Brasília, DF

Fev. 2019 - Atualmente

## Projetos

### Sistema de Apoio ao Processo Legislativo

DESENVOLVEDOR

- **Situação:** Em fevereiro de 2019 eu fui contratado para evoluir sistema de apoio ao processo legislativo ou SAPL. O sistema detém um importância grande no cenário legislativo brasileiro proporcionando o serviço de gerir câmaras municipais em seus deveres.
- **Ação:** Um dos desafios proporcionados pelo sistema foi sua escala para o tamanho da equipe envolvida, o SAPL é um SaaS(software como um serviço) que abrange por volta de cinco mil municípios brasileiros com uma equipe de desenvolvimento pequena.
- **Resultado:** O trabalho proporcionado no desenvolvimento do SAPL me proporcionou vários conhecimentos técnicos sobre o desenvolvimento de grandes sistemas. Acredito que minha contribuição no sistema teve grande impacto para a qualidade do SAPL.
- **Tecnologias usadas:** Django, Django Rest Framework, VueJS, Apache Solr, Celery, Redis, Postgres.

[Código](#) - [Projeto](#)

Fev. 2019 - Atualmente

## Paranoia de um Cyber Futuro

[Código](#) - [Projeto](#)

DESENVOLVEDOR

- **Situação:** Paranoia de um Cyber Futuro é um jogo realizado através do programa de incentivo de desenvolvimento Amazon para aplicações Alexa, que concedia premiações para as aplicações com maior número de usuários e engajamento.
- **Ação:** O produto pensado para o desafio foi um jogo que possibilitasse o uso completo do processamento de voz da assistente virtual Alexa, utilizando técnicas de gameificação e linguagem criativa para o engajamento do usuário.
- **Resultado:** A aplicação foi um sucesso, possuindo hoje mais de mil usuários em território brasileiro, me proporcionando todas as premiações concedidas no desafio.
- **Tecnologias usadas:** NodeJS, Python, Javascript, boto3, AWS API GATEWAY, AWS Lambda, AWS DynamoDB, AWS S3

## Gerência Mais

[Código](#) - [Projeto](#)

SCRUM MASTER

- **Situação:** O projeto Gerencia mais, foi um projeto da UnB com parceria com o hospital público do Gama, esse projeto teve como o objetivo de facilitar o gerenciamento de salas do hospital.
- **Ação:** Minha participação nesse projeto foi de liderar a equipe para o desenvolvimento do projeto, ajudando nas dificuldades que a equipe encontrou.
- **Resultado:** O projeto foi bem sucedido, porem por razões burocráticas do hospital não chegou a ser utilizado pela hospital.
- **Tecnologias usadas:** Django Rest Framework, ReactJS, Docker.

## FGA Game

[Código](#) - [Projeto](#)

DESENVOLVEDOR E LÍDER DE PROJETO

- **Situação:** Com a quarentena ocorrida por conta da covid muitos alunos da Universidade de Brasília ficaram sem o convívio social habitual, o que pode acarretar em problemas de depressão por longos períodos de tempo.
- **Ação:** Para tentar minimizar fatores sociais envolvidos na quarentena, foi desenvolvido um jogo multiplayer da UnB campus Gama que possibilitasse um ambiente descontraído e divertido entre os estudantes.
- **Resultado:** O jogo foi bem recebido pela comunidade. E apesar de não ser um projeto com o intuito monetário/profissional ajudou a comunidade de estudantes a passar pelo período difícil da quarentena.
- **Tecnologias usadas:** Godot, Javascript, NodeJS, AWS S3, AWS EC2

## Certificados

---

- **Limpando os dados com Python**, realizado na plataforma datacamp [Link](#)
- **Pensamento estatístico em Python**, realizado na plataforma DataCamp [Link](#)
- **Aprendizado Supervisionado com scikit-learn**, realizado na plataforma DataCamp [Link](#)
- **Melhores Praticas de Visualização de dados em R**, realizado na plataforma DataCamp [Link](#)
- **Análise exploratória de dados**, realizado na plataforma DataCamp [Link](#)
- **Deep Learning em Python**, realizado na plataforma DataCamp [Link](#)