



Trabalho de Introdução à Computação

Alice Pereira de Aguilar Penido ¹

Breno Marques Azevedo ²

Cleomar Felipe Rabelo Antosczyszyn ³

Gustavo Ramalho ⁴

João Victor Mendes ⁵

14 de março de 2021

¹alicepenido1@gmail.com

²eborn.azevedo@gmail.com

³cleomarfelipe@gmail.com

⁴gustavoramalho384@gmail.com

⁵j.victor8@hotmail.com

Sumário

Lista de Figuras	II
1 Alice Pereira de Aguilar Penido	1
2 Breno Marques Azevedo	4
3 Cleomar Felipe Rabelo Antosczyszyn	7
4 Gustavo Ramalho	10
5 João Victor Mendes	13
6 Equipe	16
Referências Bibliográficas	23

Lista de Figuras

6.1	Camille	18
6.2	Ornn	18
6.3	Master Yi	19
6.4	Olaf	19
6.5	Leblanc	20
6.6	Azir	20
6.7	usT no High Elo	20
6.8	Melhor Aphelios do mundo	21
6.9	Xayah	21
6.10	Rakan	22
6.11	Morgana	22

Capítulo 1

Alice Pereira de Aguilar Penido

Segue na próxima página o currículo de Alice Pereira de Aguilar Penido

Alice Pereira de Aguilar Penido

(37) 99120-1446 | aliceperenido1@gmail.com
Rua Wenceslau Braz - 74, bairro Cerqueira Lima, Itaúna/MG, 35680-356

Objetivo

Estágio e trainee na área de Ciência de Dados.

Formação acadêmica

- Ensino fundamental (2009 até 2012) - Colégio Cenecista Educare de Itaúna
- Ensino fundamental (2013 até 2014) - Colégio de Itaúna
- Ensino fundamental (2015 até 2017) - Escola Estadual José Gonçalves de Melo
- Ensino médio (2018 até 2021) - Escola Estadual de Itaúna
- Ensino superior (2021, atual) - Ciência de Dados e Inteligência Artificial na Escola de Matemática Aplicada (EMAp-FGV), atualmente no primeiro semestre do curso

Formação complementar

- Ismart - Instituto Social para Motivar, Apoiar e Reconhecer Talentos, nos anos de 2018, 2019 e 2020.
- Programa de Iniciação Científica Jr. (PIC) nos anos de 2018 e 2019.
- Programa Mentores da OBMEP - 2020.1, no curso de pensamento computacional, programação e aplicações em matemática, ministrado por Alexandra Camargo Alves.
- Programa Mentores da OBMEP - 2020.2, no curso de Linguagem de programação Phyton para soluções de problemas, ministrado por Jardel Ferreira Costa, Samuel Lima da Silva e Krerley Irraciel Martins Oliveira.

Idiomas

Português

- Nativo

Inglês

- Compreende bem
- Lê bem
- Fala razoavelmente
- Escreve razoavelmente

Premiações

- Primeiro lugar no ENEC (Exame Nacional das Escolas Cenecistas) de 2012, dentre 3.490 alunos participantes.
- Medalha de Ouro no nível 2 da OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas), no ano de 2017.
- Menção honrosa no nível 3 da OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas), no ano de 2018.
- Medalha de bronze no nível 3 da OBMEP (Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas), no ano de 2019.
- Menção Olimpíada Nacional de Ciências (ONC) - 3º série, no ano de 2020.
- Certificado Ismart - Mestre dos Números, em 2018.
- Certificado Ismart - Excelência, em 2018.
- Certificado Ismart - Mestre das Letras, em 2019.

Experiência

Não possuo experiência profissional.

Informações complementares

- Duas reclassificações escolar por meio de avanço de série, sendo elas no ano de 2014, concluindo o 4 e o 5 ano, e no ano de 2016, concluindo o 7 e o 8.
- ”Oficina Educando a Voz”, com a professora Marilene Clara Fonseca, em 2013.
- ”Oficina de Pintura em Cerâmica”, com o professor Gláucio Nogueira Bustamante, em 2017.
- ”Oficina Educando a Voz”, com a professora Marilene Clara Fonseca, em 2018.
- ”Oficina de Pintura Contemporânea”, com o professor Levy Vargas Filho, em 2018.
- Habilidades em tocar flauta e violão, aprendido por cursos. Tenho também habilidades básicas autodidatas em piano, teclado, edição de imagem, redesenho.
- Soft skills: Resiliência, pensamento criativo e visão de vários cenários.

Breno Marques Azevedo

Segue na próxima página o currículo de Breno Marques Azevedo[1]



BRENO MARQUES AZEVEDO

Graduando em Ciência de Dados e Inteligência Artificial

Perfil

Técnico em Informática formado pelo Instituto Federal do Norte de Minas Gerais - Campus Araçuaí, com foco em desenvolvimento web e programação. Tem experiência em matemática. Atualmente estudante do curso Ciência de Dados e Inteligência Artificial na Fundação Getúlio Vargas (FGV) - Campus Rio de Janeiro(RJ).

Objetivos

Em busca de novas experiências acadêmicas. Interessado em participar de projetos de pesquisa ou de extensão que sejam engrandecedores, a fim de contribuir para a reputação da instituição, bem como evoluir como pesquisador e ampliar minha visão sociocultural.

Interesses

Matemática; Escrita; Ciência; Programação; Astronomia; Projetos de pesquisa ou extensão;

Competências

- Experiência em linguagens de marcação, como HTML e L^AT_EX.
- Comunicativo e com boa oratória.
- Compreende, lê, fala e escreve português brasileiro muito bem.
- Inglês intermediário. Compreende, lê e fala bem.

Dados pessoais

Pai	José Afonso Ferraz de Azevedo
Mãe	Eliane Marques Azevedo
Nascimento	21/03/2002 - Medina(MG)
Endereço	Padre Francisco Arantes 151
Bairro	Vila Paris - Belo Horizonte
CEP	30380-730 MG - Brasil

Contatos

Celular	(33)98417-3133
Celular 2	(31)99884-8546
E-mail	eborn.azevedo@gmail.com
Twitter	@_eBorn

Educação

- Fundação Getúlio Vargas, FGV, Rio de Janeiro
Cursando o 1º período de Ciência de Dados e Inteligência Artificial
Desempenho Acadêmico (CR) =
2021 -
Previsão de Formatura em Dez/2024
- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais, IFNMG, Araçuaí
Ensino Profissional de nível técnico em Técnico em Informática.
2017 - 2019

Formação Complementar

- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais, IFNMG, Araçuaí
Curso de curta duração em Minicurso - Scratch para Arduíno (Carga horária: 4h).
2017
- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais, IFNMG, Araçuaí
Curso de curta duração em Minicurso - Tecnologias web para o desenvolvimento de aplicativos mobile (Carga horária: 8h).
2017
- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais, IFNMG, Araçuaí
Curso de curta duração em Minicurso - PHP para iniciantes. (Carga horária: 4h).
2017

Prêmios e Títulos

- Olímpiada Brasileira de Matemática das Escolas PÚblicas
Medalha de Bronze OBMEP
2016
- Olímpiada Brasileira de Matemática das Escolas PÚblicas
Menção honrosa OBMEP
2019

Projetos de Pesquisa e Extensão

- Participação como voluntário e, eventualmente, como bolsista em um projeto de pesquisa na área de ciências sociais
Título do projeto: Desafios na Implementação da Lei 12711/12.
2018 - 2019

Habilidades

- Desenvolvimento Web
Conhecimentos básicos de desenvolvimento web com uso das linguagens HTML, CSS, JavaScript e SQL.
- Técnico em Informática
Conhecimentos sobre formatação de computadores e instalação de Sistemas Operacionais.

Participação em eventos

- VIII Seminário de Iniciação Científica do IFNMG, I Seminário do ProfEPT e VI Prospectar Apresentação, em forma de seminário, de poster/painel.
Título do apresentação: Desafios na Implementação da Lei 12711/12.
2019

Capítulo 3

Cleomar Felipe Rabelo Antosczyszyn

O currículo de Cleomar Felipe Rabelo Antosczyszyn encontra-se na próxima página

CURRÍCULO

Informações pessoais

Nome: Cleomar Felipe Rabelo Antosczyszyn
Data de nascimento: 07/12/2001
Cidade: Cuiabá/MT
Endereço: Rua 07, 06 - Jardim Industriário I
E-mail: cleomarfelipe@gmail.com
Celular: +55 (65) 99290-2018



Biografia

Cleomar Felipe Rabelo Antosczyszyn nasceu em Cuiabá, Mato Grosso, no ano de 2001. É o segundo filho de um caminhoneiro e de uma dona de casa, tendo morado a sua vida inteira em um bairro industrial. Aos 14 anos, faltando apenas um ano para concluir o Ensino Fundamental, Cleomar Felipe decidiu deixar a escola na qual estudava, em seu bairro, para se aventurar em uma escola do Centro. Foi nela onde Cleomar participou, pela primeira vez, da segunda fase da Olimpíada Brasileira das Escolas Públicas (OBMEP), conquistando uma medalha de bronze. No ano seguinte, Rabelo ingressou no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, iniciando o Curso Técnico em Edificações de modo integrado ao Ensino Médio. A previsão de duração do Curso/Ensino Médio era de quatro anos, entretanto, devido à pandemia do coronavírus, até hoje Cleomar não o concluiu. Durante o período no IFMT, Rabelo teve a oportunidade de participar de várias olimpíadas do conhecimento, conquistando premiações em algumas delas. Além disso, Cleomar também descobriu sua paixão por natação, que tornou-se o seu esporte favorito. Em 2021, Rabelo foi agraciado com uma bolsa de estudos, fornecida pela Fundação Getúlio Vargas, tendo optado pela Graduação em Ciência de Dados e Inteligência Artificial, devido à sua afinidade com programação e matemática. Atualmente, Cleomar está no primeiro semestre deste curso.

Habilidades

- Conhecimentos básicos de programação em Python
- Conhecimentos básicos de programação em L^AT_EX
- Conhecimentos intermediários de Desenho Arquitetônico
- Conhecimentos básicos de Controle de Obras

Formação Acadêmica

02/2021 - Atualmente

Graduação (Ciência de Dados e I.A.)
Fundação Getúlio Vargas

Ensino Médio
IFMT - Campus Cuiabá

04/2017 - Atualmente

Curso Técnico em Edificações
IFMT - Campus Cuiabá

02/2016 - 12/2016
Ensino Fundamental (9º ano)
EE Presidente Médici

04/2017 - Atualmente

02/2008 - 12/2015
Ensino Fundamental (1º ao 8º anos)
EMEB Senador Darcy Ribeiro

Idiomas

- Português fluente (língua nativa)
- Inglês intermediário
- Espanhol intermediário

Prêmios

- Medalha de Prata na 2^a Olimpíada de Matemática dos Institutos Federais (OMIF), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. (2019)
- Medalha de Ouro na XXII Olimpíada Brasileira de Astronomia e Astronáutica (OBA), SAB - Sociedade Astronômica Brasileira. (2019)
- Medalha de Ouro na Olimpíada Canguru de Matemática - Edição 2019, AKSF - Association Kangourou sans Frontières. (2019)
- Medalha de Prata na 15^a Olimpíada de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP), IMPA - Instituto de Matemática Pura e Aplicada. (2019)
- Medalha de Bronze na Olimpíada Brasileira de Física das Escolas Públicas (OBFEP) - Edição 2019, SBF - Sociedade Brasileira de Física. (2019)
- Medalha de Prata na 1^a Olimpíada de Matemática dos Institutos Federais (OMIF), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. (2018)
- Medalha de Bronze na 14^a Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP), IMPA - Instituto de Matemática Pura e Aplicada. (2018)
- Medalha de Bronze na 13^a Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP), IMPA - Instituto de Matemática Pura e Aplicada. (2017)
- Medalha de Bronze na 12^a Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP), IMPA - Instituto de Matemática Pura e Aplicada. (2016)

Outras Atividades

- Programa Mentores da OBMEP - Introdução à Ciência de Dados Usando Pandas (08/2020 - 11/2020)
- Programa Mentores da OBMEP - O Cálculo Diferencial e suas Aplicações (04/2020 - 07/2020)
- Monitoria de Matemática I (05/2019 - 10/2020)
- 14º Programa de Iniciação Científica da OBMEP (04/2019 - 12/2019)
- 13º Programa de Iniciação Científica da OBMEP (04/2018 - 12/2018)
- 12º Programa de Iniciação Científica da OBMEP (04/2017 - 12/2017)

Capítulo 4

Gustavo Ramalho

Segue na próxima página o currículo de Gustavo Ramalho



Gustavo Ramalho

Informações pessoais

Nome: Gustavo Ramalho

Cidade: Berilo, MG

Endereço: Avenida Geraldo Alves Martins, 168 - Centro

Número de celular: (33) 99850-5129

E-mail: gustavoramalho384@gmail.com

Formação Acadêmica

2021 Fundação Getulio Vargas, Rio de Janeiro, RJ

- Cursando o 1º período de Ciência de Dados e Inteligência Artificial
- Desempenho Acadêmico (CR): -
- Previsão de Formatura: dez/2024

2017 - 2019 Instituto Federal do Norte de Minas Gerais - Campus Araçuaí

- Ensino médio completo
- Curso técnico (integrado ao ensino médio) de informática

Cursos e Iniciação Científica

PIC (Programa de Iniciação Científica da OBMEP)

2014-2015

IMPA

Projeto Mentores – OBMEP: Teorema de Pitágoras e suas Aplicações

Fev/2016 - Jul/2016

IMPA

Projeto Mentores - OBMEP: Teoria dos Números e suas Aplicações

Fev/2016 - Jul/2016

IMPA

PIC (Programa de Iniciação Científica da OBMEP)

2017

IMPA

Projeto Mentores – OBMEP: Introdução à Teoria Combinatória

Fev/2019 - Jul/2019

IMPA

Projeto Mentores - OBMEP: Pensamento Computacional, Programação e Aplicações em Matemática

Ago/2019 - Dez/2019

IMPA

Outras Atividades

- **5ºEncontro do Hotel de Hilbert**

IMPA

Evento destinado a um determinado grupo de alunos do PIC(OBMEP), onde houve, por uma semana, palestras, minicursos e eventos pautados na matemática.

36 horas

- **Monitoria de Matemática III**

IFNMG

Dava aulas de reforço para alunos do 3º ano do ensino médio.

Mar/2019 - Dez/2019

Premiações Acadêmicas

OBMEP 2013 - Medalha de Bronze

OBMEP 2014 - Medalha de Ouro

OBMEP 2015 - Medalha de Bronze

OBMEP 2016 - Medalha de Prata

OBMEP 2017 - Menção Honrosa

OBMEP 2018 - Medalha de Bronze

OBMEP 2019 - Menção Honrosa

Participações em Programas Educacionais

- **5ºONHB – Olimpíada Nacional em História do Brasil**

UNICAMP

*Cheguei até a fase 6 do programa, última etapa antes da final presencial
2019*

- **SIC – Seminário de Iniciação Científica**

IFNMG

*Uma semana com palestras e eventos relacionados a iniciação científica, pautada em diversos temas.
2019*

- **JITE – Jornada Integrada de Tecnologia e Empreendedorismo**

IFNMG

*Participei de palestras relacionadas ao tema.
2019*

Outras Habilidades

- Fluência em português (língua nativa)

- Inglês intermediário

- Conhecimento intermediário em L^AT_EX

Capítulo 5

João Victor Mendes

Segue na próxima página o currículo de João Victor Mendes



Interests

Help the company to optimize the Finance and Marketing processes to generate better results.

Education

Graduation in Data Science

FGV EMAp
Rio de Janeiro, Brasil

2021 - Today

Graduation in Computer Information Systems

UTFPR
Curitiba, Brasil

-

Discontinued - Graduation in Economics

FGV EPGE
Rio de Janeiro, Brasil

2020 - 2020

Technical Course in Administrative Assistant

SENAI/PR
União da Vitória, Brasil.

2018 - 2019

Secondary Education

SESI/PR
União da Vitória, Brasil.

2017 - 2019

Discontinued - Jr. Scientific Initiation

PIC-OBMEP
União da Vitória, Brasil.

2015-2015

Jr. Scientific Initiation

PIC-OBMEP
União da Vitória, Brasil.

2014-2014

Elementary Education

CENM
Bituruna, Brasil.

2007-2016

João Victor Mendes

Aspiring Data Scientist



15/07/2002



+55 42 9 9806-1534



j.victor8@hotmail.com

Biography

I am a curious born, I always liked to learn about everything and understand how information connects and how it influences everything in the world. Seeing the world with a careful data bias has always been beyond a hobby, a way of life and a philosophy for me.

Skills

Conflict Resolution



Leadership



Communication



Aministrative



Time Management



Portuguese L1



English B1



Experience

Young Apprentice

SESI/PR
União da Vitória, Brasil.

2019-2019

Awards

First Place
SENAI's
Innovation Grand
Pix.

2018

Silver Medal
OBMEP.

2016

Honorabel
Mention
OBMEP.

2015

Bronze Medal
OBMEP.

2014

Honorabel
Mention
OBMEP.

2013

Other Experiences/Education

"Introduction to the Business World" Program
Junior Achievement
União da Vitória, Brasil.

2018-2018

"Let's Talk Ethics" Program
Junior Achievement
União da Vitória, Brasil.

2018-2018

"Mini Company" Program
Junior Achievement
União da Vitória, Brasil.

2018-2018

"Personal Savings" Program
Junior Achievement
União da Vitoria, Brasil.

2018-2018

Extra-Information

Education: Extra-Information

I got to start 4 Jr. scientific initiations by OBMEP but I completed only one due to a problem involving lack of access to the internet and devices such as notebook and cell phone (the Scientific Initiations were entirely online);

I started my undergraduate degree in Economics as a scholarship holder at CDMC,because I always wanted to understand how the world worked and why things happened and saw a way for this understanding through economics;

However, over time, I discovered that I would have much more opportunities to study what I like in Data Science, so I decided to change my degree;

I have been pre-enrolled at UTFPR since the middle of 2020, but because of the pandemic I have no news of when classes will start;

Awards: Extra-Information

I also won prizes in other minor competitions involving creativity in the most diverse ways, from making furniture to cooking (at SESI and SENAI);

I won Silver Medal in a municipal writing competition, and won some other regional prizes in Chess and Judo .

Experience: Extra-Information

I had other experiences related to the labor market other than formal jobs:

High school at SESI is a great teamwork experience within a company; there I was also Vice President of the student union.

In Junior Achievement's "Mini Company" Program, we created and managed a company during the period of one year, our company (which I was President) ranked third in the region and among the top 10 in the state;

Languages: Extra-Information

My native language is Brazilian Portuguese, because of this I naturally understand Spanish in a basic way;

I didn't have a good formal English teaching until the end of high school, but I learned alone enough to be leveled in book 5 of BRASAS and book 7 of CCAA, now I am studying book 6 of BRASAS and I plan to continue until the conclusion of the book 10; I intend to study French to try to exchange in France through FGV;

Capítulo 6

Equipe

Segue na próxima página o currículo da equipe profissional de League of Legends[6]

Finalidade

Este currículo está sendo apresentado para todas as empresas de dentro e fora do e-sports de League of Legends[2] que possuem interesse em investir na equipe de LoL Trabson 2 - a T2. A T2 foi campeã de tudo que disputou no ano de 2020 e procura recursos para construir a nova Gaming House e conceder um treinamento mais de ponta para os players. Preços serão negociados com investidores via inbox.

Premiações da Equipe

- 1 Mundial de League of Legends 2020 - (1 participação)
- 1 Mid Season Invitational - 2020 (1 participação)
- 1 League of Legends European Championship - 2020.1, 2020.2 (2 participações)
- 1 Torneio de Férias - Summer 2020 (1 participação)

Nome do Jogador: Breno Marques Azevedo

Posição: Top Laner

Nick: eBorn

Sobre o jogador

eBorn nasceu (ba-dum-tss) no Brasil, e por lá jogou de 2015 até 2019. Começou a carreira passando na peneira de talentos da já extinta CNB e-sports, time que defendeu por 2 anos até se transferir para a Keyd Stars. O time que eBorn estava sempre dominava o cenário brasileiro de LoL, pois o top laner possuia um dos melhores split pushes do mundo e qualquer top atuante no país não chegava perto de sua jogabilidade. Apesar de receber propostas para jogar nos Estados Unidos praticamente todos os splits, eBorn decidiu ficar no Brasil porque não tinha paciência para aprender inglês, e seu atual salário já o deixava bastante satisfeito. Só então em 2020, eBorn recebeu uma ligação de seu antigo amigo usT (jogaram o mesmo campeonato em 2015) que o convenceu a fazer parte da lendária T2, que o fez aprender inglês rápido o suficiente para já atuar no primeiro split da liga.

eBorn é considerado o player mais "tiltado"^[5] do time, mas isso na verdade se tornou um elemento crucial da T2. A raiva de eBorn quando é campado pelo jungler inimigo incentiva o seu time a procurar brechas pelo mapa para retomar partidas quase perdidas, pois os outros players não conseguem suportar eBorn xingando o jungle e companhia^[7]. Sua principal campeã é a Camille, uma lutadora com um conjunto de habilidades completo. Também tem experiência com Tanks e outros campeões que não necessitam tanto de recursos.

Campeões Principais

Camille

Sua campeão principal, Camille (Figura 6.1), o fez apaixonar a primeira vista. eBorn conhece todas as mecânicas que ela possui e até hoje nunca perdeu uma match-up com ela.

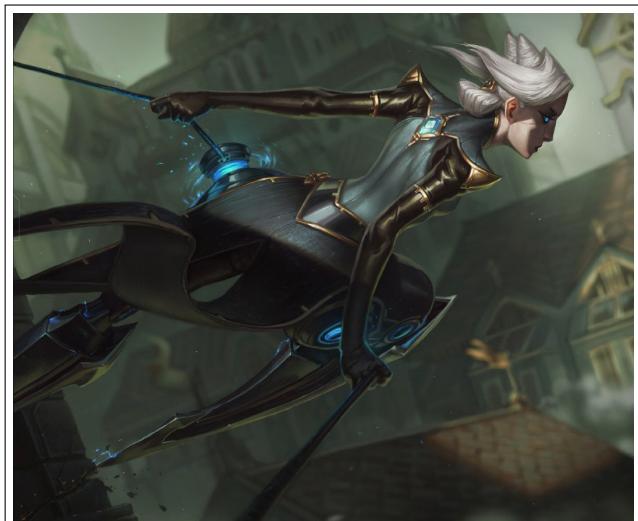


Figura 6.1: Camille

Ornn

O Ornn (Figura 6.2) de eBorn consegue jogar completamente sem recursos. Sempre que o picka, é campado. Mesmo terminando o jogo 0/28, é ele quem possibilita muitas vezes chegar a vitória com suas ultimates.

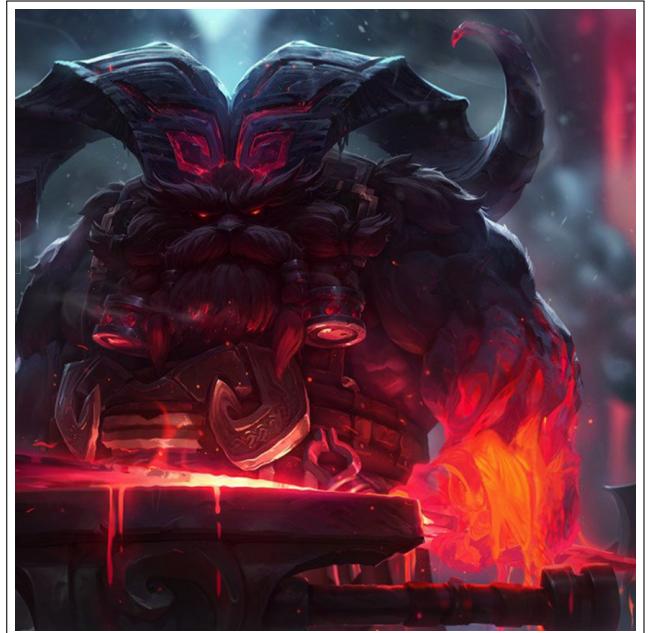


Figura 6.2: Ornn

Premiações

- 1 Mundial de LoL - 2020
- 1 Mid Season Invitational - 2020
- 8 Circuitos Brasileiros de League of Legends - Todos os 8 entre 2016 e 2019
- 2 League of Legends European Championship - 2020.1, 2020.2
- 1 Reality Show Gilette Ult - 2018

Elos

Enquanto no Brasil, eBorn conseguia sempre permanecer entre o diamante/mestre, porém teve problemas quanto a isso no momento que pisou na Europa, pois lá a dificuldade é maior. Conseguiu apenas chegar no prata.

Nome do Jogador: Cleomar Felipe Rabelo Antosczyszyn
Posição: Jungler
Nick: CleoMatador

Sobre o jogador

CleoMatador, ao contrário do restante da equipe, começou jogando Mobile Legends, outro jogo MOBA, mas para smartphones. Entretanto, antes mesmo de se tornar profissional no jogo, CleoMatador foi chamados por olheiros da Fnatic (time europeu, uma vez que SlayerCleo é polonês) para realizar um teste na equipe, o que garantiu a vaga ao garoto de 15 anos no time academy da Fnatic. Atuando como jungler, CleoMatador venceu a liga academy no mesmo ano que foi contratado, 2016, e chamou atenção de times maiores, pois na época era o jogador principal daquele time.

CleoMatador foi então contratado em 2017 pela T2, onde jogou em conjunto com um de seus parceiros atuais, usT. Lá, levaram 4 títulos juntos apenas em 2017 e tornaram a T2 a maior potência do ocidente. Entretanto, o time se desfez ao final da temporada por brigas entre o CleoMatador e o ADC, que não se davam bem por questões internas não reveladas até hoje. Depois disso, CleoMatador se transferiu para a Coréia do Sul, colecionando passagens pela SKT T1 e pela Damwon Gaming. Em 2020, retornou a T2, consagrando esse time o mais completo e bem jogado da história.

Pode-se afirmar que o jungle é um dos maiores do mundo em sua posição, com experiência em controle de mapa e criação de jogadas de pick-off. Seu Master Yi é sua marca, pois CleoMatador gosta de Carrys que jogam com bastante recurso. Experiência em carregar jogos é com ele.

Campeões Principais

Master Yi

O principal campeão de CleoMatador (como o nome já diz), é um assassino feito para acumular recursos e carregar jogos. CleoMatador possui uma winrate de 83,4% com o campeão, o que mostra sua grande experiência com tal.



Figura 6.3: Master Yi

Olaf

Inspirado pela essência viking de seus antepassados, CleoMatador dominou o campeão e hoje atua com ele como ninguém. É o melhor Olaf do mundo, possuindo o "clear" da jungle mais rápido da história.



Figura 6.4: Olaf

Premiações

- 3 Mundiais de League of Legends - 2017, 2018, 2020
- 3 Mid Season Invitational - 2017, 2018, 2020
- 1 League of Legends European Championship Academy, 2016
- 3 League of Legends European Championship, 2017, 2020.1, 2020.2
- 4 League of Legends Champions Korea, 2018.1, 2018.2, 2019.1, 2019.2

Elos

Apesar de não dar muita importância para Soloqueue, CleoMatador conquistou o Challenger (elo mais alto do jogo) desde seu primeiro mês no LoL, e de lá nunca mais saiu. Ele nasceu para o jogo!

Nome do Jogador: Gustavo "Katiau" Ramalho
Posição: Mid laner
Nick: usT

Sobre o jogador

UsT é player de League of Legends há 8 anos, e atua profissionalmente há 6. Desde que começou a jogar, se identificou com o League of Legends e construiu uma carreira de sucesso na Mid Lane, tendo domínio completo de campeões do tipo Mage Control e considerável maestria com a classe Assassinos, o que o possibilitou chegar até onde chegou hoje. É um pilar de suma importância para o time, pois é considerado o player que realiza rotações e concede diversos recursos ao ADCarry, possibilitando que o time cresça e vença as partidas.

Apesar de ter começado a jogar profissionalmente League of Legends apenas há 6 anos, usT é considerado o mentor principal de grandes nomes da Mid Lane do LoL, como Faker, Chovy e Caps. Os 3 jogadores tiveram mentorias particulares que os tornaram os melhores nas posições deles hoje (atrás apenas do próprio usT).

UsT teve participações por apenas 2 times até hoje. Estreando na paiN em 2015, consagrou-se como grande revelação do campeonato brasileiro e foi comprado pela T2, estreando logo como titular e sendo uma das partes fundamentais do time até o final do ano passado, quando se retirou junto a toda equipe.

Campeões Principais

Leblanc

A principal campeã de usT, Leblanc (Figura 6.5) é uma maga assassina com uma mecânica consideravelmente difícil de aprender. usT foi eleito, por 7 anos seguidos (até enquanto fora do competitivo), a melhor Leblanc do mundo.

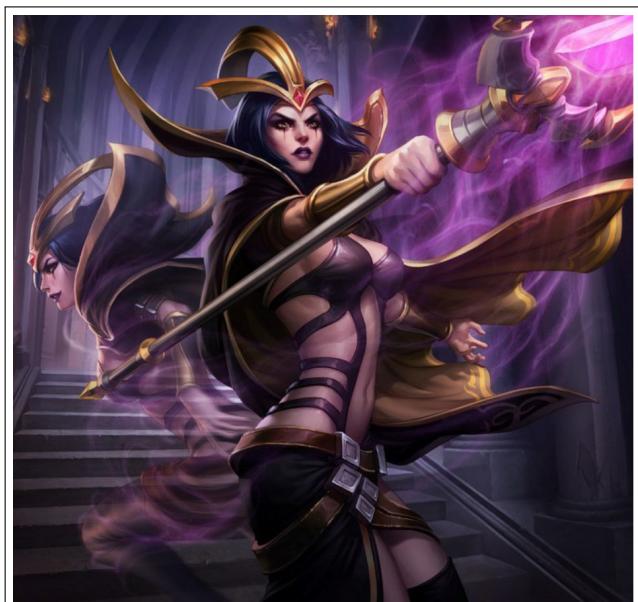


Figura 6.5: Leblanc

Azir

usT também domina as mecânicas do Azir, sendo uma ótima opção para jogos que precisam ser levados para o

late game. Foi o recordista de farm em uma partida com o campeão, de acordo com o Yodismo, seguindo a filosofia do 100 de farm por minuto.



Figura 6.6: Azir

Premiações

- 2 Mundiais de League of Legends, um em 2017 e outro em 2020
- 3 Mid Season Invitational - 2017, 2019, 2020
- 1 Circuito Brasileiro de League of Legends - 2015
- 6 League of Legends European Championship - 2017.1, 2017.2, 2018.1, 2019.1, 2020.1, 2020.2

Elos

UsT, apesar de todos os seus feitos, não conseguiu pegar elos muito altos na SoloQueue do LoL... De 2015 ate 2017 foi Ouro, conquistando o platina em 2018. Pelo menos em 2020, numa ótima fase de sua carreira, chegou ao diamante[4].



Figura 6.7: usT no High Elo

Nome do Jogador: João Victor Mendes
Posição: ADCarry
Nick: jaodasnevi

Sobre o jogador

Jaodasnevi nasceu em Wuhan, na China, de uma família alemã que vivia na região. Desde pequeno teve muita afinidade com armas porque treinava tiro-ao-alvo com seu pai, e, quando começou a jogar LoL (em 2015), não pensou em jogar em outra posição que não fosse ADC (atirador). Jaodasnevi se mostrou como uma grande promessa do cenário chinês com apenas 2 jogos no LoL, e foi contratado pela Edward Gaming em 2016, onde estreou a dupla de Bot mais proativa do cenário de LoL Mundial, jaodasnevi e antarcticite. Desde então, a dupla foi inseparável no jogo e perderam apenas 1 split na China, no final de 2019 quando jaodasnevi e antarcticite tiveram um desentendimento e se separaram.

Em 2020, fizeram as pazes e foram para a Europa onde, em conjunto com CleoMatador, eBorn e usT criaram o maior exódio do LoL mundial. Inclusive, vale ressaltar que jaodasnevi foi considerado o MVP desse time em 2020 por diversas revistas francesas.

Até o dia de reunir o Exódia, jaodasnevi já tinha treinado diversos outros ADC's mundiais, sendo mestre de Uzi, Jackeylove e recentemente, do Viper. É um ADC COMPLETO. Pode-se dizer que jaodasnevi domina todo tipo de ADC, dos Carrys aos mais utilitys. Seu principal campeão é o Aphelios (pois lembra um pouco de sua personalidade emo), mas também domina outros como Xayah e Caitlyn.

Campeões Principais

Aphelios

O campeão que jaodasnevi mais tem dominância, é um atirador que carrega 4 tipos de armas poderosas. Não há Aphelios no mundo melhor que o dele!!

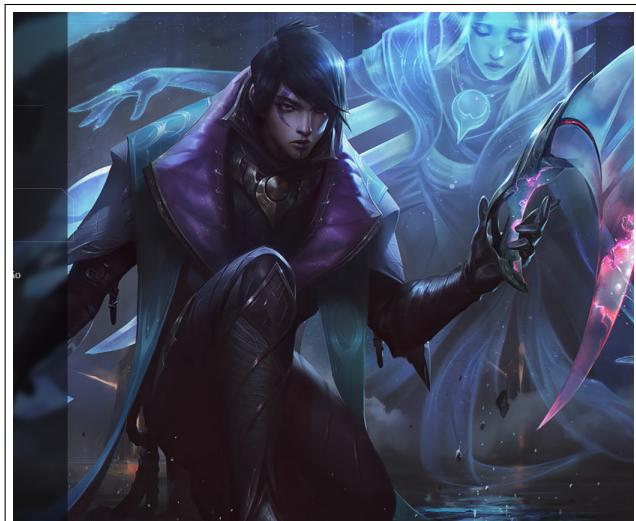


Figura 6.8: Melhor Aphelios do mundo

Xayah

Sua Xayah é uma ótima dupla para o Rakan de Alic, pois os campeões nasceram para serem jogados juntos. É um expert com esse time de ADC.



Figura 6.9: Xayah

Prêmiações

- 2 Mundiais de League of Legends - 2016, 2020
- 7 League of Legends Pro League(LPL - China) - 2016.1, 2016.2, 2017.1, 2017.2, 2018.1, 2018.2, 2019.1
- 2 Mid Season Invitational - 2016, 2020
- 2 League of Legends European Championship - 2020.1, 2020.2

Elos

Jaodasnevi conseguiu pegar Challenger com 2 jogos no LoL, feito que ninguém até hoje conseguiu compreender. Pela dinâmica e lógica do jogo, isso seria algo impossível, mas até a própria Riot Games considerou o jogador como "extremamente incomum", o que, segundo a empresa, era motivo suficiente para tal feito.

Nome do Jogador: Alice Pereira de Aguilar Penido
Posição: Support
Nick: antarcticite

Sobre a jogadora

Antarcticite vem de uma família rica de brasileiros que moram no Japão que sempre a incentivou a estudar para construir um ótimo futuro. Entretanto, foi nos jogos que antarcticite encontrou um caminho para a felicidade, e, assim, conseguiu pegar emprestado 100 mil do pai para viver seu sonho na China (melhor região de LoL) de atingir o nível profissional. Começou em 2012 mas conseguiu chegar em alto patamar em 2016, quando fez dupla de bot com jaodasnevi, que os tornou os melhores em suas posições. De lá pra cá, conquistou diversos títulos da LPL, chegando a um desentendimento com jaodasnevi em 2019 que o fizeram se separar. Ainda assim, voltaram a jogar juntos em 2020 pela T2.

Antarcticite é uma suporte que comprehende perfeitamente rotações de mapa, patching da Jungle para fazer boas rotações com CleoMatador e uma legítima entendedora de builds[3]. Foi, a propósito, a treinadora de Mata e de BeryL, suportes extremamente consagrados em suas posições.

Domina campeões suportes tanks e de utility, e o seu principal é o Rakan. Também possui experiência com a Morgana, pois domina a ideia de skillshot como ninguém.

Campeões Principais

Rakan

Seu principal campeão, Rakan, é ótimo para teamfights e controle de grupo, além de possibilitar antarcticite uma movimentação no mapa excelente!!



Figura 6.10: Rakan

Morgana

Antarcticite domina Morgana como ninguém, mesmo que a campeão não apareça muito no meta do competitivo. Mesmo com esse entrave, a Morgana da jogadora é sempre muito decisiva!

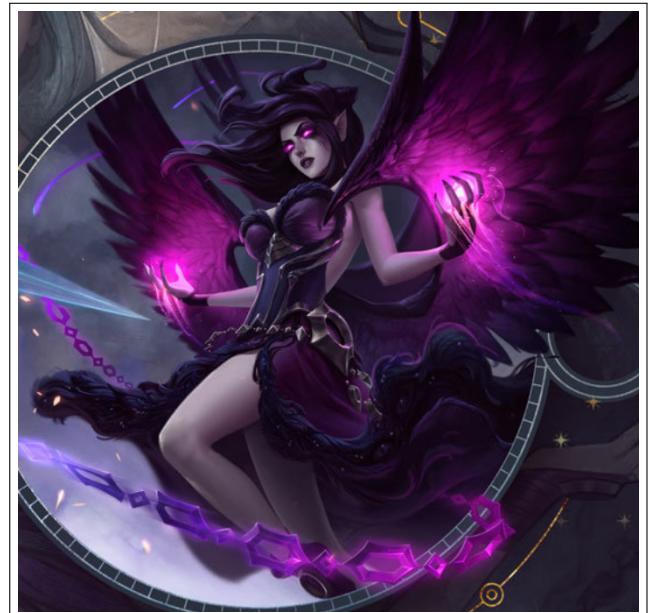


Figura 6.11: Morgana

Premiações

- 2 Mundiais de League of Legends - 2016, 2020
- 7 League of Legends Pro League(LPL - China) - 2016.1, 2016.2, 2017.1, 2017.2, 2018.1, 2018.2, 2019.1
- 2 Mid Season Invitational - 2016, 2020
- 2 League of Legends European Championship - 2020.1, 2020.2

Elos

Com diversos treinamentos, antarcticite conseguiu pegar Mestre em 2015 e Challenger em 2016, mas até essa época tinha conseguido apenas ficar no platina. Depois daí, nunca mais saiu do High Elo e sempre se mostrou como uma suporte de ponta, chegando a ser considerada por muitos a melhor do mundo.

Referências Bibliográficas

- [1] BYTES, Q. Make a great looking cv (or resume) using latex. In *Make a great looking CV (or resume) using Latex* (USA, 2020), YouTube.
- [2] KHAWLI, A. League of legends: Project overdrive. In *ACM SIGGRAPH 2016 Computer Animation Festival* (New York, NY, USA, 2016), SIGGRAPH '16, Association for Computing Machinery.
- [3] KOU, Y., AND GUI, X. Playing with strangers: Understanding temporary teams in league of legends. In *Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (New York, NY, USA, 2014), CHI PLAY '14, Association for Computing Machinery, p. 161–169.
- [4] KOU, Y., GUI, X., AND KOW, Y. M. Ranking practices and distinction in league of legends. In *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (New York, NY, USA, 2016), CHI PLAY '16, Association for Computing Machinery, p. 4–9.
- [5] NASCIMENTO JUNIOR, F. F. d., MELO, A. S. d. C., DA COSTA, I. B., AND MARINHO, L. B. Profiling successful team behaviors in league of legends. In *Proceedings of the 23rd Brazilian Symposium on Multimedia and the Web* (New York, NY, USA, 2017), WebMedia '17, Association for Computing Machinery, p. 261–268.
- [6] PRABHU, O. Very simple latex resume template. In *Very Simple LaTeX Resume Template* (New York, USA, 2020), Overleaf.
- [7] SENGÜN, S., SALMINEN, J., JUNG, S.-G., MAWHORTER, P., AND JANSEN, B. J. Analyzing hate speech toward players from the mena in league of legends. In *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New York, NY, USA, 2019), CHI EA '19, Association for Computing Machinery, p. 1–6.