

INFORMAÇÃO PESSOAL



Vitor Diogo Faria Pereira

 Rua da Vista Alegre nº184 1ºdrt, 4815-519 Vizela (Portugal)

 936369288

 vitor_pereira_16@sapo.pt

 Skype vitor_pereira_16

Sexo Masculino | Data de nascimento 18/06/1988 | Nacionalidade Portuguesa

POSTO DE TRABALHO A QUE SE CANDIDATA

Programador / Analista de Sistemas e Software

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

01/03/2008–30/06/2008

Estagio

Didatecnica, Vizela (Portugal)
<http://www.didatecnica.com/>

- Reparação e assistência a Empresas ao nível Informático.
- Montagem de uma rede de computadores.

01/06/2014–Presente

Computer programmer

Good People, Vizela (Portugal)

- Programador web (PHP, HTML5, CSS3)
- Programador Android
- Programador IOS

Projectos Web

- menuguru.pt
- drink.boutique
- moveissanmiguel.pt
- cozinhaspl.com
- intermarchedefafe.com

...

Projectos Android

- Menuguru

Projectos IOS

- Menuguru

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

21/07/2008–05/02/2014

Licenciatura Engenharia Informática

Nível 6 QQQ

Escola Superior de Tecnologia e Gestão - Instituto Politécnico de Viana do Castelo, Viana Do Castelo (Portugal)

- Arquitecturae Sistemas de Computadores;
- Algoritmos e Estruturas de Dados;

- Programação I;
- Sistemas Operativos;
- Engenharia de Software I;
- Programação II;
- Bases de Dados;
- Redes Computadores;
- Projecto I;
- Administração Bases de Dados;
- Tecnologias Multimédia;
- Interação Homem-Máquina;
- Inteligência Artificial;
- Engenharia de Software II;
- Projecto II;
- Sistemas de Informação em Rede;
- Integração de Sistemas,
- Opção I – Integração da Empresa;
- Computação Móvel;
- Segurança de Redes e Sistemas;
- Opção II – Aprendizagem Organizacional;
- Projecto IV.

21/07/2005–21/06/2008

Curso Tecnológico de Informatica

Nível 4 QRQ

Escola Secundaria Caldas de Vizela, Vizela (Portugal)

- Programação Sistemas de Informação;
- Sistemas Operativos;
- Arquitectura de Computadores;
- Redes de Comunicação;
- Tecnologias de Informação de Comunicação
- Redes de Computador.

COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna português

Outras línguas

	COMPREENDER		FALAR		ESCREVER
	Compreensão oral	Leitura	Interação oral	Produção oral	
inglês	B1	B1	A2	A2	B1
francês	A1	A1	A1	A1	A1

Níveis: A1/A2: Utilizador básico - B1/B2: utilizador independente - C1/C2: utilizador avançado
[Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas](#)

Competências de comunicação

- Capacidade de organização do trabalho e gestão do tempo;
- Capacidade de adaptação a mudanças inesperadas no contexto profissional;
- Boa capacidade de integração a novos desafios e ambientes diferentes;
- Espírito de equipa, autonomia e responsabilidade.

Competências de organização	<ul style="list-style-type: none">■ Capacidade de análise e resolução de problemas;■ Sentido de organização pessoal e profissional;■ Capacidade de elaboração de projectos individuais e em equipa;■ Boa capacidade de aprendizagem.
Competências relacionadas com o trabalho	<ul style="list-style-type: none">■ Sistemas Operativos: Windows XP/7/8, Linux (Ubuntu e Fedora), Mac OSX ML10.*■ Linguagens de Programação: Java, C, C#■ Ferramenta de Integração: Microsoft BizTalk, Bizzagi.■ Base de Dados: MySQL, Oracle, SQLServer, PostgreSQL (+ PostGIS), SQLite;■ Computação Móvel: IPhone, Android■ Linguagens Web: PHP, AJAX, JavaScript, JQuery, HTML, CSS, PHP/SOAP, ActionScript.■ Ferramenta de Apoio a Decisão: Weka
Competências informáticas	<ul style="list-style-type: none">■ Conhecimento do software Office (Word, Excel, PowerPoint, Access, Publisher, Visio)■ Conhecimento básico de aplicações gráficas (Photoshop);■ Utilização de Internet como ferramenta de comunicação, investigação e pesquisa.
Carta de Condução	B

INFORMAÇÃO ADICIONAL

Projetos	<p>Integração de Empresas:</p> <ul style="list-style-type: none">■ Criação de um processo de negócio utilizando a ferramenta de integração Microsoft BizTalk e bizzagi.■ Ferramentas Utilizadas: Microsoft Visual Studio 2010, Microsoft BizTalk 2010 e bizzagi studio.
Projetos	<p>Computação Móvel:</p> <ul style="list-style-type: none">■ Aplicação móvel para gerir locais.■ Esta aplicação tem como objetivo o desenvolvimento de uma interface, armazenamento local de dados e acesso remoto a dados (consiste em aceder a dois web services, desenvolvidos em Java e C#, e integração com a API do Google Maps).■ Plataformas Utilizadas: Android.■ Linguagens de Programação: Java, C#, XML.■ Ferramentas Utilizadas: Eclipse, Netbeans. Tecnologias: Android SDK, GlassFish, Ksoap.
Projetos	<p>Aprendizagem Organizacional:</p> <ul style="list-style-type: none">■ Ferramenta de Apoio a Decisão.

- Implementação de um sistema de apoio à decisão utilizando Java com WEKA.
- Este sistema foi desenvolvido para Android.
- Linguagens de Programação: Java.
- Ferramentas Utilizadas: Eclipse.

- Projetos** Sistemas de Informação em Rede:
- Website para venda de bilhetes e gestão de cinema.
 - Ferramentas Utilizadas: Aptana Studio, XAMPP.
 - Linguagens de programação: HTML, PHP, PHP SOAP, XML, Ajax, jQuery, CSS, JavaScript.

- Projetos** Projeto I:
- Gestão de um clube de vídeo. Criação de base de dados em Oracle. Utilização de Stored Procedures e Triggers
 - Ferramentas utilizadas: Oracle XE
 - Linguagens de Programação: SQL, PL-SQL

- Projetos** Projeto II:
- Criação da Interface do trabalho desenvolvido em Projeto I. Desenvolvimento da interface para Software de Gestão de um clube de vídeo.
 - Ferramentas Utilizadas: Oracle XE, Netbeans
 - Linguagens de Programação: SQL, PL-SQL, Java

- Projetos** Integração de Sistemas:
- Registo de Animais em vias de extinção (Google Web Toolkit (GWT), e uma aplicação Android). Este projeto consiste numa aplicação que permite fazer o registo de animais em vias de extinção. Este projeto permite criar pontos, polígonos e linhas no mapa para registar os animais e guardar os mesmos numa lista para posteriormente serem consultados os seus detalhes.
 - As tecnologias utilizadas foram o GWT para desenvolvimento Web e Java para o desenvolvimento da aplicação mobile.
 - Para base de dados foi utilizado o PostgreSQL com o componente PostGIS para o campo geográfico.
 - Foram também integrados WebServices em Java

- Projetos** Protejo IV:
- Desenvolvimento de uma aplicação para a navegação indoor na universidade ESTG e navegação outdoor entre escola do IPVC. Foi criada uma aplicação para IOS 6 e 7, para fazer a navegação por todos os espaços.
 - Ferramentas Utilizadas: XCode, iPhone Simulator.
 - Linguagens de programação: Objective-C.

- Projetos** Protejo III :
- O projeto consiste no desenvolver uma aplicação mobile que permita fornecer informação turística de Viana.
 - O utilizador da mesma terá acesso a pré-visualização de todos os pontos de interesse turístico da cidade, assim como a um vasto conjunto de funcionalidades que o irão ajudar a navegar e a descobrir Viana.
 - Permitir ao utilizador saber onde está, ou seja se está próximo de algum lugar de interesse;
 - Desenvolver um BackOffice para gestão dos dados desta aplicação, a nível da base de dados onde estão contidos os pontos. Permite introduzir, remover e alterar estes pontos;

- Mostrar no mapa os respectivos pontos de interesse;
- Por fim disponibilizar a aplicação mobile com suporte para vários tipos de linguagem.

- Ferramentas Utilizadas: Eclipse, NetBeans, SQLiteManeger.
- Linguagens de programação: SQLite, Java.