



# João Gomes

---

Data de nascimento: 09/02/1996 | Nacionalidade: Portuguesa |

Género: Masculino | (+351) 964575619 | [joasilgo96@gmail.com](mailto:joasilgo96@gmail.com) |

<https://joasilgo.github.io/joaogomes/> | <https://github.com/Joaosilgo> |

Skype: joao2019gomes@outlook.pt |

Rua Engenheiro Paulo Barros N 3 R/A, 2910-728, Setúbal, Portugal

Sobre mim: Finalista de Licenciatura em Engenharia Informática, ao longo destes 3 anos tive a oportunidade de adquirir conhecimentos e práticas técnicas ao nível de várias linguagens de programação e gestão de negócios onde me foi imposto uma metodologia própria de trabalho, isto é, uma metodologia que assenta no levantamento de requisitos, análise, desenho, implementação, instalação, manutenção bem como numa análise de gestão de projeto. Tem sido um curso com uma forte componente prática, onde tenho vindo a adquirir bastantes conhecimentos que servirão de base para ingressar no mercado de trabalho. Neste momento encontro-me a finalizar o curso, faltando para tal a componente do estágio curricular.

## ● **EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO**

---

2015 – ATUAL – Setúbal, Portugal

### **Licenciatura em Engenharia Informática - Ramo de Gestão – IPS - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal**

---

#### **Competências Gerais:**

Analisar problemas de forma lógica e formal

Construir a solução de problemas de computação usando técnicas de formalização algorítmico e codificação em linguagem de programação

Instalar, operar e manter sistemas computacionais e redes de computadores

Projectar, instalar, operar e manter bases de dados em computadores

Conceber e desenvolver produtos multimédia usando técnicas baseadas em sistemas computacionais e bases de dados

Projectar, instalar, operar e manter sistemas de informação, compreendendo a sua importância para suporte aos processos de negócio das organizações.

#### **Linguagens de Programação:**

Java, C#, C++, HTML, CSS, Linq, SQL, JavaScript, Python

#### **Bases de Dados:**

MySQL, SQL Server

#### **Frameworks:**

ASP.NET, .NET CORE, Node.js, Express

#### **Front-End Frameworks:**

Materialize, Bootstrap, Foundation

#### **Sistemas Operativos:**

Windows, Linux

#### **IDE:**

NetBeans, BlueJ, Visual Studio, Visual Studio Code, MySQL, MS SQL Server

#### **Ferramentas de Apoio:**

Visual Paradigm, Bizagi, Trello, Cloud's, Microsoft 365, Azure, Mockplus, GitHub

[www.estsetubal.ips.pt](http://www.estsetubal.ips.pt)

2017 – 2018 – Setúbal, Portugal

## **Dirigente Associativo – AAIPS-Associação Académica do Instituto Politécnico de Setúbal**

### **Dirigente Desportivo**

Estratégias, iniciativas e processos, para promover uma actividade desportiva e maior participação dos estudante em actividades.

[aaips.pt](http://aaips.pt)

2012 – 2015 – Alcácer do Sal, Portugal

## **Curso de Ciências e Tecnologias – Escola Secundária de Alcácer do Sal**

[aeas.pt](http://aeas.pt)

## ● **EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL**

---

2014 – 2018

### **BARMAN - CHEFE DE BAR – Restaurante Museu do Arroz**

- Relação com Fornecedores
- Atendimento ao Cliente
- Controlo e gestão de stock

Actividades De Alojamento E Restauração | Alcácer do Sal, Portugal

## ● **COMPETÊNCIAS DE ORGANIZAÇÃO**

---

### **Competências de organização**

- Boa capacidade de organização adquiridas durante o cargo de Dirigente Associativo pela AAIPS

## ● **COMPETÊNCIAS RELACIONADAS COM O TRABALHO**

---

### **Competências relacionadas com o trabalho**

Boa relação e atendimento ao cliente adquiridas no cargo de Chefe de Bar

## ● **COMPETÊNCIAS LINGUÍSTICAS**

---

Língua(s) materna(s): **PORTUGUÊS**

	COMPREENDER		FALAR		ESCREVER
	Compreensão oral	Leitura	Produção oral	Interação oral	
<b>INGLÊS</b>	C1	B2	B2	B2	B2

Níveis: A1 e A2: Utilizador de base; B1 e B2: Utilizador independente; C1 e C2: Utilizador avançado

## ● **PROJETOS**

---

### Projetos

<http://www.orcamentosgraficos.pt/>

**Projeto realizado em contexto de Freelancer**

**Contexto do Projeto :** Aplicação Web para envio de Formulários de orçamentos Gráficos

**Web:** [www.orcamentosgraficos.pt](http://www.orcamentosgraficos.pt)

**Descrição do Projeto:** O projecto consiste no desenvolvimento de uma aplicação Web, com levantamento e análise de requisitos para a empresa de [orcamentosgraficos.pt](http://www.orcamentosgraficos.pt) .  
Aplicação Web para submissão de formulários Serverless.

**Tecnologias utilizadas:** VisualStudio Code

**Linguagens de Programação:** Html, CSS , JavaScript

## Projetos

<https://github.com/Joaosilgo/PI-Game-Data-Management>

Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2017

**Unidade Curricular:** Programação para Internet

**Contexto do Projeto:** Gestão de dados e configurações de um videojogo

**Descrição do Projeto:** O objetivo deste projeto é desenvolver, utilizando HTML, CSS e JavaScript, uma solução Web que permita realizar a gestão de dados e configurações de um videojogo. Pretende-se que os seus utilizadores lidem com informação relativa ao histórico sobre os desempenhos nas sessões de videojogo, oferecendo capacidade de alguma análise de dados, mas que também possam efetuar algum tipo de configuração para sessões de jogo futura.

**Tecnologias utilizadas:** Axure RP, Visual Studio Code

**Frameworks:** Node.js, Express

**Linguagens de Programação:** HTML, CSS e JavaScript , SQL

## Projetos

<https://github.com/Joaosilgo/IPOO-1-Fase-Sistema-de-Distribuicao-de-Mercadorias>

<https://github.com/Joaosilgo/IPOO-2-Fase-Sistema-de-Distribuicao-de-Mercadorias>

Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2016

**Unidade Curricular:** Introdução à Programação Orientada por Objetos

**Contexto do Projeto:** Sistema de Distribuição de Mercadorias

**Descrição do Projeto:** Desenvolver uma aplicação, utilizando a linguagem Java e a Programação Orientada por Objetos (POO), com o intuito de gerir e simular a atividade de distribuição de mercadorias entre estações de distribuição e lojas e todos os componentes associados.

**Tecnologias utilizadas:** BlueJ

**Linguagens de Programação:** Java

## **Projetos**

<https://github.com/Joaosilgo/POO-Bikeshare>

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2016**

**Unidade Curricular:** Programação Orientada por Objetos (POO)

**Contexto do Projeto:** BikeShare- Aplicação de Aluguer de Bicicletas

**Descrição do Projeto:** O objetivo deste projeto é desenvolver, utilizando a linguagem Java e a Programação Orientada por Objetos (POO), uma aplicação de aluguer de bicicletas. Onde um utilizador poderá registar as suas e realizar alugueres de bicicletas entre estações disseminadas numa cidade.

A ideia do projeto é baseada em sistemas já existentes em grandes cidades europeias e num sistema por inaugurar em Lisboa. Neste tipo de sistemas, existe um conjunto de estações colocadas em pontos importantes da cidade, equipadas com bicicletas, docas de fixação para as bicicletas e terminais, onde os utilizadores podem executar as operações necessárias para alugar e entregar bicicletas, sem intervenção humana.

O projeto desenvolvido em duas fases.

Primeira fase consistiu na modelação e implementação do conjunto de classes que permitiam representar a lógica da aplicação.

Segunda fase é dedicada à criação da interface gráfica com o utilizador, em Java FX.

**Tecnologias utilizadas:** NetBeans

**Linguagens de Programação:** Java

## **Projetos**

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2016**

**Unidade Curricular:** Bases de Dados

**Contexto do Projeto:** O projeto consiste no desenvolvimento da camada de dados de suporte a uma plataforma de Apostas em eventos/modalidades.

**Descrição do Projeto:** Desenvolvimento de um modelo de dados que suportasse uma plataforma de Apostas de acordo com a modalidade pretendida. O domínio da aplicação era livre. O objetivo deste projeto foi o desenvolvimento de um Modelo de dados, a geração de dados artificiais e o desenvolvimento de consultas, procedimentos, triggers de acordo com determinados requisitos.

**Tecnologias utilizadas:** MySQL

**Linguagens de modelagem de dados:** UML

**Linguagens de Programação:** SQL

## **Projetos**

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2017**

**Unidade Curricular:** Sistemas Operativos

**Contexto do Projeto:** Simulador de Gestão de Tráfego

**Descrição do Projeto:** Duas aplicações desenvolvidas na linguagem de programação Java e em C++, no sistema operativo Windows e Linux, usando Threads, para a comunicação entre processos as e manipulação de memória partilhada e para a sincronização de processos, funções de manipulação de semáforos, sendo a solução baseada em multi-programação.

**Tecnologias utilizadas:** NetBeans, VirtualBox, Vim IDE

**Linguagens de Programação:** C++, Java

## **Projetos**

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2017**

**Unidade Curricular:** Gestão de Projetos

**Contexto do Projeto:** Analisar as fases de um projecto, fazendo uma avaliação de riscos e custos.

**Descrição do Projeto:** Enviou de Formulário entre departamentos.

**Tecnologias utilizadas:** VisualStudio, SQL Server, Bizagi Modeler, Azure

**Linguagens de Programação:** .NET CORE , JavaScript, SQL

## **Projetos**

<https://joaosilgo.github.io/Albergue/>

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2018**

**Unidade Curricular:** Engenharia de Software

**Contexto do Projeto:** Utilizando a metodologia Scrum com uma equipa consistida em Product Owner, Development Team, and a Scrum Master, implementação de uma projecto de 4 Sprints em que cada um composto por documentos relativos Sprint Planning , Sprint Review, Sprint Retrospective, Product Backlog Sprint Backlog.

**Descrição do Projeto:** Sistema de informação para um canil

**Tecnologias utilizadas:** VisualStudio, SQL Server, Bizagi Modeler, Azure

**Linguagens de Programação:** ASP.NET , JavaScript, SQL  
[albergueanimalfinale.azurewebsites.net](http://albergueanimalfinale.azurewebsites.net)

## **Projetos**

<https://github.com/Joaosilgo/RC-Structured-Computer-Network>

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2018**

**Unidade Curricular:** Redes de Computadores

**Contexto do Projeto:** Uma infraestrutura de rede para uma empresa

**Descrição do Projeto:** Configurar e implementar uma rede de computadores para uma empresa. A cablagem estruturada é constituída por uma topologia física, onde a cablagem de redes é organizada em níveis hierárquicos interligados de acordo com normas. Configuração/monitorização dos equipamentos ativos.

**Tecnologias utilizadas:** Cisco PacketTracer, Wireshark, Visio



## **Projetos**

<https://joaosilgo.github.io/PA-ParkApp/>

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2018**

**Unidade Curricular:** Programação Avançada

**Contexto do Projeto:**Aplicação para Emissão de Bilhete-Percurso num Parque Biológico

**Descrição do Projeto:** O projeto consiste no desenvolvimento de uma aplicação de desktop para geração de percursos num parque biológico e respetiva emissão de bilhete. A aplicação foi desenvolvida utilizando TADs, padrões de software e interface gráfica em JavaFX.

Constituído por 2 Milestones com algumas das componente como:

Primeira:

- Implementação de TADs
- Implementação de algoritmo Dijkstra
- Testes JUnit

Segunda:

- Persistência
- Estatísticas
- Interface Grafica

**Tecnologias utilizadas:** NetBeans, Gluon SceneBuilder

**Libraries Adicionais:** Gson, ItextPDF, sqlite

**Linguagens de Programação:** Java

## **Projetos**

<https://github.com/Joaosilgo/IA-Knight-Game-P1>

<https://github.com/Joaosilgo/IA-Knight-Game-P2>

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2018**

**Unidade Curricular:** Inteligência Artificial

**Contexto do Projeto :** Jogo matemático utilizando teoria de jogos e algoritmos de Procura

**Descrição do Projeto:** O projecto consiste no desenvolvimento de uma aplicação de variante do problema matemático conhecido como o Passeio do Cavalo, cujo objetivo é, através dos movimentos do cavalo, visitar todas as casas de um tabuleiro similar ao de xadrez resolução de um problema neste contexto por procura em Espaço de Estados.

Constituído por 2 Milestones com algumas das componentes como:

Primeira:

- Procura em Espaço de Estados
- BFS (Breadth First Search)
- DFS (Depth-first search)
- A\* (A\* Search Algorithm)
- SMA\* (Simplified Memory Bounded A\* Search Algorithm)

Segunda:

- Minimax
- Alfabeta com Cortes
- Estatísticas

**Tecnologias utilizadas:** LispWorks

**Linguagens de Programação:** CommonLisp

## **Projetos**

<https://github.com/Joaosilgo/ATAD-Patients-and-Clinical-Data-Network>

**Projeto realizado em contexto académico no Instituto Politécnico de Setúbal - Escola Superior de Tecnologia de Setúbal - 2018**

**Unidade Curricular:** ATAD- Algoritmos e Tipos Abstractos de Dados

**Contexto do Projeto:** Patients and Clinical Data Network

**Descrição do Projeto:** Elaboração de um programa em linguagem C para extrair informação útil de ficheiros com dados sobre pacientes e dados clínicos de Hospitais de Portugal. Este programa consiste num interpretador de comandos que o utilizador irá usar para obter os diversos tipos de informação, principalmente informação sobre os dados Clínicos dos pacientes para a simulação de redes Neurais.

**Tecnologias utilizadas:** VisualStudio

**Linguagens de Programação:** C

## ● **CARTA DE CONDUÇÃO**

---

Carta de condução: **B1**

Carta de condução: **B**