

João Marques

Estudiante de Ingeniería Informática

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS

Matemáticas: nociones de álgebra, cálculo y estadística.

Programación: Programación orientada a objetos y funcional en Python, Java, Javascript, C, C++, C#, Visual Basic, MatLab, ANTLR, Assembly.

Algoritmos: estrategias algorítmicas fundamentales que involucran iteración y recursión. Análisis de rendimiento de algoritmos iterativos y recursivos en términos de su complejidad algorítmica. Aplicación de estrategias sistemáticas de depuración, gestión de fallos e implementación de algoritmos y estructuras de datos con corrección y solidez.

Compiladores: Construcción y análisis de compiladores e intérpretes de idiomas con ANTLR.

Bases de datos: creación y gestión de bases de datos relacionales (Microsoft SQL Server / Transact-SQL, MySQL, PostgreSQL), clave-valor NoSQL (Redis), orientado a documentos (MongoDB), orientado a columnas (Cassandra) y orientado a grafos (Neo4j).

Arquitectura de computadores: conceptos de arquitectura y conocimiento de programación en Assembly para MIPS.

Redes: Conceptos de configuración y administración de redes. Conocimiento de los protocolos TCP / IP, STP y RSTP, DHCP y DNS, OSPF, BGP, RIP, NAT / PAT. Conocimiento de redes y capas de aplicaciones, sockets y seguridad en redes.

Sistemas: Conocimientos avanzados de sistemas operativos Linux, creación y gestión de sistemas distribuidos, sistemas con semáforos, mutexes y sockets. Experiencia práctica con configuración y administración de servidores.

Programación web frontend: conocimiento de HTML, CSS y JavaScript. Bootstrap, KnockoutJS, aplicaciones web en Django-Frontend, Angular y React.

Programación web backend: conocimiento de programación de APIs REST con Django, SpringBoot y Flask.

Multimedia: Conocimiento de procesamiento de señales y algoritmos de compresión.

Seguridad: nociones de seguridad contra SQL Injection y Cross Site Scripting; Criptografía, Penetration Testing y análisis forense.

Ingeniería de software y DevOps: estrategias de desarrollo ágil. Especificación de requisitos. Diagramas UML. Familiarizado con GIT (GitHub y GitLab), Docker, Maven y otras plataformas de gestión de proyectos. Algunos conocimientos de Kubernetes.

Inteligencia artificial: conocimiento y experiencia académica con programación de agentes inteligentes.

Aprendizaje automático: conocimiento de programación de redes neuronales y aplicación de modelos de aprendizaje automático.

HABILIDADES

Acostumbrado a trabajar en equipo, trabajo colaborativo y gestión de grandes proyectos.

Aprendizaje rápido y disponibilidad para aprender.

Facilidad de contacto con personas / relaciones humanas.

Trabajo voluntario realizado continuamente por más de 10 años.

Experiencia en dinamización de [talleres](#).

EDUCACIÓN

Universidad de Aveiro, Aveiro - Ingeniería Informática

SEPTIEMBRE 2017 - AGOSTO 2020

Licenciatura en Ingeniería Informática, cuyo objetivo es proporcionar una formación sólida en Ingeniería Informática, con énfasis combinado en Ingeniería de Software y Sistemas de Información.

[\(Más información\)](#)

Escuela Secundaria Adolfo Portela, Águeda - Ciencia y Tecnología

SEPTIEMBRE 2014 - AGOSTO 2017

Promedio final de 18.3 / 20.

IDIOMAS

Lengua materna: **portugués**

También fluente en hablar, leer y escribir en **español** e **inglés**.

Experiencia en **traducción e interpretación** del portugués al español.

PROYECTOS

MyLife - Proyecto en Informática

Proyecto de Fin de Carrera en Ingeniería Informática, en el que aplicamos todos los conocimientos adquiridos durante el curso. (Más información disponible pronto en el sitio web)

[Bomberman AI](#) - Inteligencia artificial

Inteligencia artificial para jugar y ganar el juego Bomberman.

[Comunicaciones seguras](#) - Seguridad

Canal de comunicación seguro mediante técnicas de criptografía.

[Sistemas distribuidos](#) - Sistemas distribuidos

Varios proyectos que involucran programación y configuración de sistemas distribuidos.

[\(Más proyectos / información\)](#)

PREMIOS

Primer lugar en el concurso **TECLA**, organizado por la Escuela Superior de Tecnología y Gestión de Águeda - ESTGA (Universidad de Aveiro) en 2017.

Participación en la **final nacional** de las **Olimpiadas Nacionales de Informática 2017** (23º Lugar)