Henrique Della Guardia de Azevedo Martins

Estudante de Engenharia de Software | Desenvolvedor Java · Kotlin · Python

Serra Negra, SP • henri.dgam@gmail.com • linkedin.com/in/henrique-della-guardia • github.com/HenriqueMartins2502

RESUMO PROFISSIONAL

Estudante de Engenharia de Software na PUC-Campinas, com sólida base em lógica de programação, estrutura de dados e desenvolvimento de sistemas Web e Mobile. Experiência prática com Java, Kotlin, Node.js e Python, aliada a facilidade para trabalhar em equipe e histórico de liderança na condução de projetos próprios da concepção à apresentação para público real. Atualmente aprofunda conhecimentos em infraestrutura Linux para otimizar o ciclo de entrega e deploy de software, com perfil proativo, colaborativo e orientado a resultados.

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Bacharelado em Engenharia de Software | PUC-Campinas*Conclusão prevista: 2027*

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

Linguagens: Java, Kotlin, Node.js, Python, TypeScript, JavaScript, C, C++

Desenvolvimento: Web (Fullstack, React, Flask) e Mobile (Android Nativo)

Banco de Dados: SQL (MySQL, PostgreSQL) e NoSQL (MongoDB)

Infraestrutura: Linux (preparação para certificação LPI Linux Essentials), Docker, Git/GitHub

Fundamentos: Estrutura de Dados, Algoritmos e Programação Orientada a Objetos (POO)

COMPETÊNCIAS COMPORTAMENTAIS

- Facilidade para trabalhar em equipe e colaboração em projetos multidisciplinares
- Liderança na condução de projetos de software, da concepção à entrega
- Comunicação e didática, com experiência em apresentar projetos técnicos para públicos variados
- Proatividade, autoaprendizado contínuo e resolução de problemas

PROJETOS E CONQUISTAS

Damas Cognitivas — Jogo de Damas com Inteligência Artificial

- Jogo de damas educacional com IA baseada no algoritmo Minimax, projetado com foco em aprendizagem infantil e introdução a conceitos de Machine Learning de forma lúdica.
- Desenvolvido com backend em Python (Flask) e front-end em React.
- Concebido, liderado e apresentado pessoalmente para 5 turmas de 8 a 12 anos na Escola Municipal Sergio Pereira Porto (Unicamp), promovendo o desenvolvimento cognitivo e o interesse por tecnologia entre as crianças.
- Responsável por todo o ciclo do projeto: da lógica do algoritmo à comunicação didática do conteúdo para um público não técnico.

Aplicativo Salus — Mobile & Backend

- Plataforma de bem-estar com gamificação e sistema de competição entre usuários.
- Arquitetura baseada em Servidor Socket desenvolvido em Java para comunicação de dados em tempo real.
- Interface mobile construída em Kotlin (Android Studio), integrada ao servidor e à persistência de dados com MongoDB.

Sistema de Mensageria Segura — Python

- Aplicação de comunicação direta via terminal com foco em segurança da informação.
- Implementação de criptografia com chave única para garantia de privacidade, com integração ao MongoDB (Pymongo).

RPG de Texto — Java (POO)

- Simulador de jogo de texto focado em escalabilidade e organização de código.
- Aplicação prática de conceitos avançados de Orientação a Objetos: Herança, Polimorfismo, Encapsulamento e Abstração.

Automação de Infraestrutura — Python

- Scripts para automação de rotinas, manipulação de arquivos e otimização de tarefas em ambiente Linux.

CERTIFICAÇÕES

- Java 360°: Curso Completo do Zero ao Avançado – Udemy (67 horas)
- JavaScript + TypeScript + Node.js – Udemy (26,5 horas)
- Lógica de Programação em Linguagem C – Udemy (13 horas)
- Estrutura de Dados em Linguagem C – Udemy (7,5 horas)
- LPI Linux Essentials – Preparação em andamento

IDIOMAS

Português: Nativo

Inglês: Intermediário