

MATHEUS ERVILHA GOMES

Engenheiro da Computação

Desenvolvedor iOS, Cientista de Dados,
Desenvolvedor Full Stack e Engenheiro de Hardware

matheuservilha@gmail.com

www.matheuservilha.com.br

+55 (61) 99934-5270

29/08/1993 (25 anos)

Brasília/DF

OBJETIVO PROFISSIONAL

Atuar em Projetos de Big Data, Ciência de Dados e Desenvolvimento de Sistemas Web (Full Stack) e Mobile

FORMAÇÃO

2019 – Pós Graduação em Ciência de Dados e Big Data

PUC PUC Minas, em andamento

2018 – Engenharia de Computação

Universidade de Brasília

HABILIDADES



Inglês Fluente



Fotografia e Vídeo



Design de Interfaces

Desenvolvedor iOS

Objective-C
Swift iOS e MacOS

Cientista de Dados

Python
Python Libs *TensorFlow, matplotlib, Keras, Pandas, Pyspar, Numpy, Pytorch*
Excel
Tableau
Qlik
Hadoop
Hive
NoSQL & SQL
Machine Learning e Deep Learning
Java
C++
AWS

Full Stack Developer

Front-end
CSS & Bootstrap, VueJS, Javascript, Angular
Back-end
Java, Python, NodeJS, PHP e JSON
Databases
MySQL, SQLList, MongoDB
DevOps
AWS e Azure
Mobile Dev.
iOS Swift + Hybrid (ionic + phonegap)
SCRUM & Agile

Engenheiro de Hardware

ATMEL AVR
ESP32
Raspberry Pi
MOSFET Drivers
KICad

HOBBIES E INTERESSES



MÚSICA



MERCADO DE AÇÕES



CARROS



PATINAÇÃO DE VELOCIDADE

PROJETOS RECENTES

2017-2018:

Sistema Embarcado para Controle de Motores Brushless DC sensorado e sensorless para Veículos Portáteis de Transporte Individual

matheuservilha.com.br/vulcan

Controlador de um Longboard Elétrico TCC, Matheus Ervilha Gomes – 2018

- Criação de **Hardware** para o Controle de Motores Brushless DC (Atmel AVR, Kicad)
- Criação de **Hardware** com comunicação **Bluetooth** para o controle de velocidade do Longboard
- Desenvolvimento de **Aplicativo iOS** para o controle de velocidade e de configuração do Longboard (Swift iOS)
- Desenvolvimento de **Aplicativo Mac OSX** para visualização dos dados de teste (Swift Mac)
- Criação de uma **ferramenta de testes com Raspberry Pi + Python** para a analisar todos os dados do sistema
- **Projeto Mecânico** completo (Solidworks + Fusion360)
- Faça o download do documento em matheuservilha.com.br/vulcan

2016-2017:

Desenvolvedor na empresa Loop CE

loopce.com

Pesquisa de **novos métodos de interação humano-máquina**

- Criação de **Hardware** e **Software** em Swift (iOS) para comunicações por luz e movimento.

Desenvolvimento **iOs** no projeto do **LoopKey**

Desenvolvimento **AngularJS** da ferramenta de acesso do **LoopKey Web**

Desenvolvimento de uma **Rede Neural** capaz de detectar padrões de “knock knock” no iPhone usando **OpenCV**

2015-2016:

Apuama Racing

matheuservilha.com.br/apuama

[facebook.com/ApuamaRacing](https://www.facebook.com/ApuamaRacing)

Membro da equipe **Apuama Racing** nas áreas de Eletrônica e Marketing

- Construção de **placas de circuito impresso** utilizando Arduino (ATMega)
- Sistema de Telemetria **Web** (AngularJS, jQuery, HTML5, OpenGL, Design e CSS3)
- Sistema da **Tela do Volante** (Ruby e Design)
- Trabalho de **Prototipagem** (Solidworks e 3Ds Max)
- **Aplicativo de iPad** para a prova de Business (Swift e Design)
- **Site da Equipe** (HTML5, Design em Illustrator, Bootstrap e JQuery)
- **Fotografias** e **Série de vídeos** de Making of para a Equipe (Lightroom, Photoshop, Illustrator, Adobe After Effects e Adobe Premiere)

2015:

LUMEN

Desenvolvimento de um Jogo para PC em C++ e SDL2.

- Toda a engine foi desenvolvida especificamente para o jogo

Jogo vencedor de 3 dos 4 prêmios na

5ª Exibição de Jogos digitais da UnB



MELHOR Design



MELHOR Jogo



MELHOR Implementação



MELHOR Música