
JOÃO RICARDO DIAS RIBEIRO DOS SANTOS

Programador C# .NET

Brasileiro, 23 anos
Fraiburgo, Santa Catarina
joaosantos.dev@gmail.com
(49) 99118-5457

Portfólio: <https://joaosantos-dev.github.io/meu-site/>

LinkedIn: <https://br.linkedin.com/in/jo%C3%A3o-d-santos>

GitHub: <https://github.com/JoaoSantos-Dev/>

Objetivo

Apaixonado pela cultura Maker, pretendo ingressar em uma equipe onde eu possa aplicar meus conhecimentos em desenvolvimento, contribuindo para o sucesso dos projetos e ampliando minhas habilidades. Estou comprometido em trazer minha experiência para o ambiente corporativo, buscando oportunidades de crescimento e desenvolvimento profissional em tecnologias avançadas e práticas de mercado.

Perfil profissional

Desde que comecei a estudar programação em 2016, tenho me dedicado diariamente ao desenvolvimento de minhas habilidades e à aplicação prática dos conhecimentos adquiridos. Nos últimos anos, desenvolvi diversos projetos em web, robótica e games, o que demonstra minha capacidade técnica e paixão por resolver problemas complexos. Tenho facilidade para aprender novas tecnologias e uma comunicação eficaz, o que me permite colaborar bem em equipe. Estou continuamente buscando me aprimorar e estou entusiasmado para contribuir com minha determinação e desejo constante de aprendizado em um ambiente que valoriza a transformação e a inovação.

Tecnologias

Desenvolvimento Web: HTML5, CSS3, JavaScript, SEO

Desenvolvimento Backend: C#, .NET, ASP.NET Core, Entity Framework

Versionamento e Colaboração: Git, GitHub

Desenvolvimento de APIs: Criação e consumo de APIs RESTful

Outras Áreas: Desenvolvimento de jogos com Unity3D, Robótica

Formação Acadêmica

Análise e Desenvolvimento de Sistemas no Instituto Federal Catarinense - Fraiburgo (Última Fase)

Experiência Atual

Especialista de Ensino | SESI Videira

Período: Julho de 2021 - Presente

Atuo como docente no SESI Videira, ministrando aulas de maker em robótica e, ocasionalmente, de desenvolvimento de jogos para diferentes faixas etárias. Meu foco é no desenvolvimento de habilidades em programação, pensamento lógico e resolução de problemas, utilizando ferramentas práticas e projetos de robótica e jogos. Adapto o conteúdo para atender às necessidades dos alunos e promover um aprendizado eficaz e engajante.
