

JOÃO PEDRO

INFORMÁTICA + MODELAÇÃO 3D



Abrantes | +351 911 876 040 | joaosergiopedro@gmail.com

Formação em programação e modelação 3D, com experiência em informática, retalho e indústria. Prática em projetos pessoais, assistência a computadores e organização de comunidades digitais.

EXPERIÊNCIA

Ajudante de armador | Momsteel

Verões de 2021, 2022 e 2023

Apoio ao trabalho de armador em contexto de indústria metalúrgica.

Reposição e armazém | Continente

Verão de 2020

Reposição de produtos e trabalho de armazém em supermercado.

Modelador 3D | Techframe

02/2019 - 07/2019

Modelação para jogos, rigging, skinning, animação de objetos e design de níveis e ambientes.

Técnico informático | Abranlógica

02/2017 - 05/2017

Manutenção de equipamentos, apoio ao cliente e instalação de software empresarial.

Programador | Câmara Municipal de Abrantes

04/2016 - 06/2016

Desenvolvimento de interfaces gráficas e trabalho com bases de dados.

PROJETOS E PRÁTICA

Servidores de jogo | Projetos pessoais

Cerca de 5 anos em projetos de Metin2: sistemas em C++, Python e Lua, correção de bugs, MySQL/MariaDB, FreeBSD, sites e GitHub.

TFTP Portugal | Discord e eventos

Criação do Discord de uma comunidade com mais de 500 membros e de um bot em Python para acompanhar partidas e criar salas. Organização de um torneio com cerca de 32 jogadores, stream e overlays.

Assistência informática

Montagem, limpeza e diagnóstico de PCs para amigos e conhecidos, de forma recorrente.

ÁREAS DE COMPETÊNCIA

Programação e sistemas

C++, Python, Lua; MySQL/MariaDB, Navicat, FreeBSD, PuTTY, WinSCP e GitHub.

Modelação 3D

3ds Max: modelação industrial, materiais e exportação de modelos.

IA e conteúdos digitais

OpenCode, Codex e servidores MCP; OBS Studio, Streamlabs OBS; Word, Excel e PowerPoint.

Idiomas

Português. Inglês: muito boa compreensão e expressão oral.

FORMAÇÃO

CTeSP em Animação e Modelação 3D

ESTA | 2019 | Nível 5

Técnico de Gestão e Programação de Sistemas de Informação

Escola Dr. Solano de Abreu | 2017

VOLUNTARIADO

12 anos nos Escuteiros, Agrupamento 1093 de Chainça. Voluntariado no Banco Alimentar durante cerca de 6-7 anos, através do agrupamento.

Disponibilidade

Carta de condução, viatura própria e flexibilidade de horários.



Programação, IA e sistemas digitais

Competências aplicadas nos projetos pessoais de servidores de jogo, no Discord da TFTP Portugal e na utilização de agentes de IA.

Desenvolvimento em C++

Criação de novos sistemas e funcionalidades para servidores de jogo. Compilação do código do servidor; diagnóstico e correção de bugs funcionais que surgiam durante a execução do jogo.

Python e automação

Utilização frequente de Python em projetos de Metin2. Desenvolvimento de um bot para Discord com acompanhamento de partidas, criação automática de salas e apresentação dos resultados.

Lua e lógica de jogo

Criação e alteração de quests em Lua, incluindo a lógica de jogo associada, no contexto dos projetos pessoais de Metin2.

Bases de dados e SQL

Gestão de bases de dados MySQL e MariaDB através do Navicat. Escrita e execução de queries SQL para consultar e alterar os dados dos projetos.

Controlo de versões com GitHub

Utilização continuada de GitHub para manter o repositório do projeto e acompanhar as alterações ao código ao longo do desenvolvimento.

Bots e automações no Discord

Bot em Python para acompanhar membros inscritos numa leaderboard e criar salas quando iniciavam uma partida. Apresentação de jogadores e resultados, com funcionalidade de palpites de vitória ou derrota usando pontos da comunidade.

FreeBSD, acesso remoto e ficheiros

Configuração e administração de máquinas FreeBSD para servidores de jogo. Acesso remoto e trabalho no servidor com PuTTY; gestão e transferência de ficheiros com WinSCP.

Web e comunidades digitais

Criação e alojamento de sites. Criação integral do Discord da TFTP Portugal, comunidade com mais de 500 membros, incluindo configuração de bots, webhooks e eventos.

Prompts e contexto para IA

Criação de prompts adaptados às necessidades de cada projeto. Preparação de contexto e instruções para orientar agentes de IA e LLMs nas tarefas de desenvolvimento.

Coordenação de agentes de IA

Utilização de OpenCode e Codex para trabalhar com agentes, coordenar vários agentes e solicitar alterações que abrangem vários ficheiros do projeto.

MCP e integração com ferramentas

Configuração de ligações a servidores MCP e utilização de ferramentas de várias aplicações através de agentes de IA, incluindo integração com Blender.

Revisão e validação de código com IA

Investigação de erros com apoio de agentes. Revisão e teste do código gerado para verificar as alterações e corrigir problemas no contexto dos projetos.