

Henrique Bahia Picchioni

(31) 99790-3955 | henriquepicchioni16@gmail.com | linkedin.com/in/henriquepicchioni | github.com/henriquepicchioni | henriquepicchioni.com.br (Portfólio)

FORMAÇÃO

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Bacharelado em Ciência da Computação

Belo Horizonte, MG

jul. 2025 – jul. 2030 (previsto)

EXPERIÊNCIA

Pesquisador de Iniciação Científica

DCC/UFMG – CIIA Saúde

mai. 2026 – Presente

Belo Horizonte, MG

- Atuo em engenharia de dados sobre prontuários eletrônicos da Atenção Primária à Saúde, ajudando a construir os pipelines e a base de dados do projeto.
- Contribuo para modelos de *machine learning* de predição de risco, do dado bruto do prontuário até a previsão final.
- Trabalho com Python, SQL e DuckDB ao longo de todo o fluxo de dados.

iJunior – Empresa Júnior de Ciência da Computação da UFMG

Time de Presidência

dez. 2025 – Presente

Belo Horizonte, MG

- **Gerente de Parcerias eleito** (abr. 2026 – Presente): lidero a estratégia de parcerias, do primeiro contato à negociação e ao fechamento com empresas.
- Participo do planejamento e das revisões estratégicas da empresa, com análise de OKRs, KRs e KPIs.
- Reconhecido como **Trainee Destaque** durante o programa de trainee de Engenharia de Software.

PROJETOS

UFC Fight Predictor (em construção) | *Python, Pandas, scikit-learn*

2026

- Modelo de *machine learning* para prever resultados de lutas do UFC a partir de dados históricos de lutadores e combates.
- Aplica engenharia de dados de ponta a ponta: coleta, limpeza, construção de features e treino de modelos.

iParcerias | *IA aplicada ao contexto gerencial para desenvolver soluções*

jun. – jul. 2026

- Plataforma interna de gestão de parcerias da iJunior, do primeiro contato ao fechamento, que projetei e desenvolvi do zero.
- Substituiu uma rotina manual em WhatsApp/Telegram por uma única fonte de verdade, com funil Kanban, base de empresas e dashboard de métricas.

Jogo estilo Slay the Spire | *C, Allegro 5*

out. – nov. 2025

- Deck-builder por turnos desenvolvido em C, projeto final da disciplina de Programação e Desenvolvimento de Software 1.
- Sistema completo de cartas, vida/escudo/energia em tempo real, inimigos com IA e telas de vitória, derrota e progressão.

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

Linguagens: Python, SQL, C/C++

Frameworks e Ferramentas: DuckDB, pandas, scikit-learn, Git

IA aplicada: uso de IA de forma estratégica e integrada ao desenvolvimento de soluções

Idiomas: Português (nativo), Inglês (avançado)