

ÍCARO GOULART FARIA MOTTA FRANÇA

Dados Pessoais

Data de Nascimento: 03 de fevereiro de 1989
Naturalidade: Itaperuna - RJ
Endereço Residencial: Estoril – Belo Horizonte, MG
CEP: 30494-115
Telefone: (31) 9221-0256
E-mail: icarogoulart@yahoo.com.br
Skype: [icarogoulart@hotmail.com](https://www.hotmail.com/icarogoulart) ou icaros56
Linkedin: www.linkedin.com/in/icaromotta

Sobre o Profissional

Ícaro Goulart Faria Motta França, 27 anos é um desenvolvedor de jogos, aplicativos híbridos e web services. Sua experiência com programação começou em 2005 quando iniciou o curso técnico em Desenvolvimento de Softwares pelo CEFET-Campos. Aprofundou os conhecimentos na área da computação cursando Programação de Jogos Digitais na Puc-Minas onde aprendeu muitas tecnologias e ferramentas que ajudam no desenvolvimento de jogos como Gamemaker, Irrlicht, XNA, Ogre 3D e Unity 3D. Em seu primeiro estágio na renomada empresa de realidade virtual Visual Virtual integrou o motor físico Physx no framework autoral da empresa, aumentando o leque de opções para simular os fenômenos físicos. No final do estágio foi contratado pela empresa para fazer parte da equipe que desenvolveu o MineInside, programa de monitoramento de minas. Foi responsável por melhorias visuais através de shaders e plug-ins e muitas melhorias que aumentaram a performance de todo o sistema como LOD (Level of Detail), redução do número de vértices dos modelos 3d usados pelo programa, migração de todo código produzido na IDE MINGW e linguagens LUA e C++ para a IDE Visual Studio e C++. Após a migração o sistema alcançou o FPS (Frames Per Second) 60, o valor padrão adotado no mercado de alta tecnologia. Atualmente Ícaro faz parte da equipe que desenvolve e está desenvolvendo o aplicativo de carona solidária Zumpy (O aplicativo está em sua terceira versão). É responsável pelo back-end e toda sua infraestrutura da empresa. Desenvolve o web service através de API REST para alimentar o front-end com informações.

No decorrer do curso superior de Jogos Digitais (PUC-MINAS) foi premiado junto com seus amigos de grupo de TI (Trabalho Interdisciplinar) por ter produzido os melhores jogos do segundo e terceiro períodos respectivamente. Durante o quarto e quinto períodos participou do grupo de TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) que obteve a maior nota entre os participantes. Não houve premiações.

Concluiu o curso de Jogos Digitais com mérito, ganhando medalha de ouro na formatura por ter a melhor média (92,3/100).

Formação Acadêmica

-Disciplina Isolada em Jogos Digitais pela UFMG 2011 1º semestre

-Graduação em Tecnologia em Programação de Jogos Digitais pela Pontifícia Universidade Católica – PUC/MINAS, Belo Horizonte/MG. **Conclusão em Dezembro de 2009.**

-Ensino Médio pelo Centro Federal de Educação Tecnológica – CEFET, Campos dos Goytacazes/RJ. **Conclusão em Dezembro de 2006.**

-Ensino Técnico em Desenvolvimento de Software na área de Informática pelo Centro Federal de Educação Tecnológica – CEFET, Campos dos Goytacazes/RJ. **Conclusão em Julho de 2006.**

Competências e Especialidades

- Engine física PhysX;
- Engine gráfica Ogre 3D;
- Engine de jogos Unity 3D;
- Engine de jogos Unreal;
- Linguagem de script Lua;
- Linguagem de programação C++;
- Linguagem de programação C#;
- Linguagem de programação JAVA;
- Linguagem de programação Javascript;
- Irrlicht,
- Autodesk 3ds Max;
- Blender;
- Gamemaker;
- JBoss Forge 2;
- JEE7;
- Phonegap e Cordova;
- JQuery;
- JqueryMobile;
- Angular;
- Servidor XMPP Ejabberd;
- Ionic Framework;
- Hg, git e svn;

Cursos de aperfeiçoamento

- Cursos de Hardware e Software Básicos, Windows 98, Word 2000, Excel 2000, Internet e Outlook Express e Digitação com carga horária de 107 horas pela Work informática, Itaperuna/RJ. **Conclusão em Fevereiro de 2004.**
- Cursos online pela Fundação Bradesco – Escola Virtual
 - Html básico
 - Html avançado

Idiomas

- Inglês: Básico (técnico)
- Espanhol: Intermediário (Wizard – Espanhol)

Algumas Experiências Profissionais e Acadêmicas

Semana de Entretenimento, Jogos e Animação - SEJA

Descrição: Palestras sobre Jogos, animações e entretenimento

Duração: 3 dias - 4 horas por dia

Ano: 2007

Promovido pelo: curso de Graduação Tecnológica em Jogos Digitais

PUC - Aberta - São Gabriel

Descrição: Evento que promove o curso de Jogos para vestibulandos.

Duração: 2 dias - 8 horas por dia

Ano: 2008

Promovido pelo: curso de Graduação Tecnológica em Jogos Digitais

SBGAMES - 2009

Descrição: Palestras sobre Jogos, animações, entretenimento, inteligência artificial, mercado de Jogos no Brasil, empreendedorismo, artigos.

Duração: 3 dias - 8 horas por dia

Ano: 2009

Promovido pelo: curso de Graduação Tecnológica em Jogos Digitais

Monitoria nas disciplinas: Computação Gráfica, Modelagem Tridimensional e Matemática para Jogos

Descrição: tirar dúvidas e ajudar alunos com dificuldades nessas matérias citadas.

Duração: 3 meses, 10 horas por semana

Ano: 2008

Promovido pelo: curso de Graduação Tecnológica em Jogos Digitais

VISUAL VIRTUAL - ILUSTRAÇÕES DIGITAIS LTDA

Descrição: Programador (estagiário)

Duração: março de 2009 – junho de 2010.

DEVEX TECNOLOGIA E SISTEMAS S/A

Descrição: Analista Desenvolvedor (foco 3d).

Duração: junho de 2010 – outubro de 2013

VISUAL VIRTUAL - COMPUTAÇÃO LTDA

Descrição: Bolsista de Desenvolvimento Tecnológico Industrial B – área programação

Duração: novembro de 2013 – janeiro 2016

VISUAL VIRTUAL - COMPUTAÇÃO LTDA

Descrição: Analista de Sistemas

Duração: fevereiro de 2016 – até o momento

Participação em projetos

ZUMPY

Descrição: aplicativo de caronas gratuito, prático e seguro. Foi projetado especialmente para melhorar a mobilidade de sua cidade. Criado pela Visual Virtual. Atualmente o aplicativo se encontra na versão 3.

Lançamento: Agosto de 2014 – até o momento

MINEINSIDE

Descrição: programa para plataforma Windows usado para visualização e monitoramento de minas de Minério. Houve várias versões, entre elas: planejamento, monitoramento e reconstituição.

Duração: março de 2009 – outubro de 2013

HOPE

Descrição: jogo feito em XNA como trabalho interdisciplinar

Duração: durante segundo semestre de 2008

BATALHA NAVAL: A NEBLINA

Descrição: jogo feito em c++ utilizando a game engine Irrlicht como trabalho interdisciplinar
Duração: durante primeiro semestre de 2008

PROJETO PÓLO

Descrição: jogo feito em c++ e lua, utilizando a engine gráfica Ogre, engine física PhysX, engine de áudio OpenAL e engine de redes Raknet.

Duração: durante o ano de 2009

OPERAÇÃO BAUXITA

Descrição: usou as mesmas tecnologias do Projeto Polo e foi feito como teste para testar a tecnologia a empresa Visual Virtual.

Duração: feito durante o primeiro semestre de 2010.

CONTRATEMPO

Descrição: jogo 2D plataforma feito utilizando o framework Gamemaker.

Duração: segundo semestre de 2007

PERCY FAWCETT

Descrição: jogo 2D puzzle plataforma feito utilizando o framework Gamemaker

Duração: primeiro semestre de 2011

ROLIMÃ

Descrição: jogo de corrida de carrinho de rolimã feito utilizando a game engine Irrlicht e a engine física ODE como trabalho principal da disciplina isolada em Jogos Digitais UFMG

Duração: primeiro semestre de 2011

ROCKET IX

Descrição: jogo de nave no estilo de sobrevivência desenvolvido utilizando a Unity3d. Disponível na Google Play no link:

https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.Gamelancers.Rocket_IX&hl=pt_BR

Duração: primeiro semestre de 2016

Principais Premiações

Medalha de Ouro no curso de Jogos Digitais

Concluiu o curso de Jogos Digitais com mérito, ganhando medalha de ouro na formatura por ter média acima de 90 no decorrer do curso.

Melhores jogos durante o curso

Melhores jogos do segundo e terceiro períodos no curso de Jogos.

OBSERVAÇÃO

Entrar em contato com a Coordenação do curso de Jogos Digitais - Puc Minas para ter mais informações sobre mim.

Ícaro Goulart Faria Motta França
Belo Horizonte, 25 de Julho de 2016