

# ÍCARO GOULART FARIA MOTTA FRANÇA

## Dados Pessoais

**Data de Nascimento:** 03 de fevereiro de 1989

**Naturalidade:** Itaperuna - RJ

**Endereço Residencial:** Rua João de Almeida, 665, Estoril - BH

**CEP:** 30494-115

**Telefone:** (31) 9221-0256

**E-mail:** [icarogoulart@yahoo.com.br](mailto:icarogoulart@yahoo.com.br)

**Skype:** [icarogoulart@hotmail.com](https://www.hotmail.com) ou icaros56

**Linkedin:** <http://br.linkedin.com/pub/%C3%ADcaro-goulart-faria-motta-fran%C3%A7a/28/5b6/3ba>

## Sobre o Profissional

Ícaro Goulart Faria Motta França, 27 anos trabalha na área de programação de jogos, programas interativos, simuladores e aplicativos em uma empresa chamada Visual Virtual Computação Gráfica Ltda, que atua no mercado de programas interativos, aplicativos, ocupando o cargo de analista de sistema. Atuou também na produção do programa MinelInside voltado para área da mineração que fez muito sucesso, sendo adquirido pela Devex e posteriormente pela Hexagon.

Durante o 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 média acima de 90 e ninguém com maior média que ele.

## 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](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